

Ειδήσεις • Previews • Νέα Προϊόντα • Hints & Tips • Online Νέα • Internet

USER

ΤΕΥΧΟΣ 90

ΤΟ ΚΟΥΦΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ PC GAMES

ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1998

ΜΟΝΟ
1000
ΔΡΧ

REVIEWS

Απόδραση

Black Dahlia

Settlers II

Extreme Assault

Battles of
Hannibal

Mageslayer

Gripped
Off Road

Test Drive 4

Tenka

T.O.C.A

Imperialism

Streets Of
Sim City

Incubation

Dreams

Η πλήρης λύση του
LEGACY OF TIME

MEGA REVIEW

UBIK

Το αριστούργημα του Philip K. Dick

σε ένα παιχνίδι RPG
με ελληνικούς διαλόγους!

MULTIMEDIA ΘΕΜΑ

Μαθήματα Κιθάρας από το DC

ΚΑΙ ΕΑΦΝΙΚΑ !!! ΑΝΑΠΤΥΞΗ

**ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΑΠΟ 1.500!!**

**ΔΕΚΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ
PC-CD ROM
ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ 9.900**

**ΑΠΟΣΥΡΣΗ
ΤΟΥ ΠΑΛΙΟΥ ΣΑΣ
PC**

**COLOUR MONITORS
HARD DISKS
NOTEBOOKS
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ**

HOME SYSTEM

PENTIUM 166 MHZ, 16MB-
24X CD ROM, 16BIT ΗΧΟΥ,
2.1 HD, ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ,
MOUSE, ΟΘΟΝΗ 14"
COLOR, ΗΧΕΙΑ, FLOPPY 1.44
199.000!!

PENTIUM 200 MMX, 32MB
RAM, SVGA 2MB, 1.44
FLOPPY, 2.1 HD, CD ROM
24X, SOUND BLASTER 16
BIT, 15" GOLDSTAR,
KEYBOARD, MOUSE, ΗΧΕΙΑ
239.000!!

BUSSINESS SYSTEM

PENTIUM 233 MMX, 32MB
RAM, SVGA 2MB, 1.44
FLOPPY, 2.1 HD, CD ROM
24X, SOUND BLASTER 16
BIT, 15" GOLDSTAR,
KEYBOARD, MOUSE, ΗΧΕΙΑ
259.000!!

PENTIUM II, 266MMX, 32MB
RAM, SVGA 2MB, 1.44
FLOPPY, 2.1 HD, CD ROM
24X, SOUND BLASTER 16
BIT, 15" GOLDSTAR,
KEYBOARD, MOUSE, ΗΧΕΙΑ
359.000!!

NEO

**ΚΗΦΙΣΙΑΣ
263
ΕΜΠΟΡΙΚΟ
ΚΕΝΤΡΟ
SEE & SHOP
ΚΗΦΙΣΙΑ**

Software Center

Scclub@compulink.gr

Always

Χαλκοκονδύλη 22 Αθήνα Τηλ: 5233835 - 5235260

PHILIP K. DICK'S

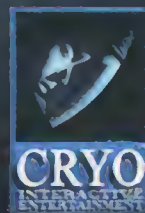
UziK

Η Cryo, δημιουργός του Dune, σας φέρνει έναν κόσμο γεμάτο δράση, βασισμένο σε ένα αριστούργημα Επιστημονικής Φαντασίας.

60 όπλα,
48 ψυχικές δυνάμεις...



Μια ζωή μόνο.



1997 Cryo Interactive Entertainment. All rights reserved. Game concept, design and programming by Cryo Interactive Entertainment.



Αποκλειστική Διάθεση

media AE

e mail: cdmedia@cdmedia.gr • WWW: <http://www.cdmedia.gr>

Οπτικά Συστήματα **MULTIMEDIA**

Γεωργαντά 1Α • Κηφισιά 145 62 • Τηλ: 62 33 906 • Fax: 62 33 904

Περιεχόμενα

4 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

6 EDITORIAL

8 ΝΕΑ

12 PREVIEWS

16 HARDWARE

REVIEWS

18 MEGA REVIEW: UBIK

22 BLACK DAHLIA

26 ΑΠΟΔΡΑΣΗ

28 INCUBATION

30 GREAT BATTLES OF HANNIBAL

32 DREAMS TO REALITY

34 EXTREME ASSAULT

38 MAGESLAYER

40 TEST DRIVE 4

42 TENKA

44 STREETS OF SIMCITY

46 IMPERIALISM

50 TOKA TOURING CAR

52 GRIPPED OF ROAD

54 SETTLERS 2

58 SOFTWARE REVIEW: ΧΙΟΣ

60 MULTIMEDIA ΘΕΜΑ: ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΚΙΘΑΡΑΣ ΑΠΟ ΤΟ PC ΣΑΣ

SPELLSHOP:

64 LEGACY OF TIME

70 RIVEN (Β' ΜΕΡΟΣ)

76 HITS & TIPS

78 ONLINE NEWS

80 NETSURFING

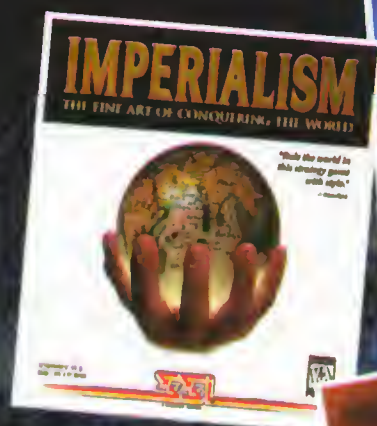
84 ΟΔΗΓΙΕΣ CD

86 TO CLUB ΤΗΣ ΕΦ

88 THE QUEST FOR TANELORN

90 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

96 ΜΙΚΡΕΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ



USER

usermag@otenet.gr

ΤΕΥΧΟΣ 90 ΑΠΡΙΛΙΟΣ '98

**ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΤΗΛ. 2814823 FAX: 2849064**

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

ΧΡΗΣΤΟΣ ΓΑΛΓΟΡΗΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ - ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

ΓΩΡΓΟΣ ΚΑΤΣΩΤΗΣ

ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΧΡΥΣΟΧΟΥ

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΑΚΑΛΟΣ

ΝΙΚΟΣ ΖΟΓΟΠΟΥΛΟΣ

ΜΑΡΙΑ ΧΡΥΣΟΧΟΥ

ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΡΙΝΟΣ

ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΛΟΥΒΡΟΣ

ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΟΣ

ΑΛΕΚΟΣ ΚΑΚΑΒΑΣ

ΑΓΓΕΛΟΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ

ΝΑΝΤΙΑ ΤΣΕΛΙΟΥ

ΕΙΡΗΝΗ-ΧΡΥΣΟΒΑΛΑΝΤΟΥ ΤΖΟΡΤΑ

ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΒΛΑΣΣΗΣ

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΜΕΪΝΤΑΝΗΣ

ΕΥΑ ΓΕΩΡΓΑΝΟΠΟΥΛΟΥ

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ MARKETING

ΔΡΟΣΟΣ ΔΡΟΣΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

ΤΖΟΥΒΑΡΑ ΝΤΟΡΑ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ

ΜΑΡΓΑΡΙΤΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ

ΑΣΗΜΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ

LAYOUT & DTP

ΑΓΓΕΛΕΛΛΗ ΠΗΝΕΛΟΠΗ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΩΝ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ

ΧΟΧΛΑΚΑΚΗ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ

ΤΣΙΩΡΗΣ ΣΠΥΡΟΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ - FILM

DELTA GRAPH

MONTAZ

Γ.Ι. ΔΡΑΓΟΥΝΗΣ

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ

ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ ΕΦΗ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ

ΖΑΦΕΙΡΟΠΟΥΛΟΥ ΛΕΤΑ

Τηλ. 2849062, ώρες κοινού 8.30-3.30 Δευτ. έως Παρ.

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: ΠΑΝΑΠΩΤΗΣ ΚΑΛΛΙΝΤΕΡΗΣ

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΕΝΤΥΠΟΥ: Γ.Ι. ΔΡΑΓΟΥΝΗΣ

Απαγορεύεται η αθική ή μερική αναδημοσίευση και αναπαραγωγή
χωρίς έγγραφη άδεια της εταιρίας DELTA GRAPH ΕΠΕ.

Οι απόψεις που εκφράζουν οι συντάκτες στα άρθρα
τους, δεν αποτελούν απαραίτητα και θέση του περιοδικού.
Οτιδήποτε υλικό παραδίδεται στα περιοδικά περιέρχεται
αυτάματα στην κατοχή του, χωρίς υποχρέωση επιστροφής.

Αγαπητοί αναγνώστες και αναγνώστριες,

Αυτό το μήνα έχουμε επιτέλους μια δικαιολογία για την καθυστέρηση στην κυκλοφορία του USER. Για την ακρίβεια έχουμε πολλά κυβικά μέτρα δικαιολογίες τις οποίες πρέπει να δεχτείτε καθώς δεν πρέπει να έχετε και πολλά kilowatt αντιρρήσεις για αυτές. Οχι, δεν πρόκειται να ασχοληθώ περαιτέρω με την υγρή και σκοτεινή επικαιρότητα του προηγούμενου μήνα ακόμη και αν μπορούσατε στο σπίτι μου μέσ τη νύχτα, με φιμώσετε και σηκώσετε όλα τα μετρητά που έχω αποταμιεύσει επειδή δεν τα δίνω στα φανάρια!

Αλλωστε, τώρα μπαίνει η άνοιξη, ανοίγει ο καιρός, πλησιάζει το καλοκαίρι, τα μπάνια, οι διακοπές (!) και όλα αυτά τα ωραία που σκεφτόμαστε ως γνήσιοι Μεσογειακοί τύποι μόλις δούμε τις αχτίδες του ήλιου. Για την ακρίβεια εγώ τα σκέφτηκα όλα αυτά όταν μπήκα στο αυτοκίνητό μου και είχε ζεσταθεί από τον ήλιο! Μετά θα πάμε εκδρομές, θα γλεντάμε τα βράδια, κλπ.

Αν καθίσει και το σκεφτεί κανείς, ένα ημερολογιακό έτος του Νεοέλληνα χωρίζεται σε τρεις περιόδους: τους 7 μήνες πριν τις διακοπές, τις διακοπές και τους 4 μήνες μετά τις διακοπές. Στην πρώτη περίοδο σχεδιάζει και φαντάζεται τη δεύτερη περίοδο ενώ την τρίτη περίοδο θυμάται και αναπολεί τη δεύτερη περίοδο. Φυσικά τη δεύτερη περίοδο δεν κάνει απολύτως τίποτα! Αυτό είναι το ωραίο με αυτή την περίοδο, η οποία αδικείται φυσικά καθώς είναι πολύ μικρότερη από τις άλλες δύο. Αυτή η κατάφωρη αδικία πιέζει ψυχολογικά τους Έλληνες, οι οποίοι ως γνωστόν είμαστε δίκαιοι τύποι. Γι' αυτό και έχουν τόση μεγάλη σημασία για την ψυχική μας ισορροπία οι λεγόμενες "σφήνες". Οχι οι διαφημιστικές, αυτές πάλι αρνητικά μας επηρεάζουν. "Σφήνα" ας πούμε είναι η Πρωτομαγιά ή η 25η Μαρτίου. Αν μάλιστα η σφήνα ταιριάζει με ένα Σαββατοκύριακο ακόμη καλύτερα. Εδώ υπάρχει ένας διχασμός ανάμεσά στους Έλληνες: Οι μισοί ταιριάζουν τη σφήνα τους μόνο αν πέσει Δευτέρα ή Παρασκευή. Οι άλλοι μισοί όμως την ταιριάζουν ακόμη και αν είναι Τετάρτη. Οι τελευταίοι έχουν εφεύρει την "ημισφήνα". Κάθε "σφήνα" έχει δύο "ημισφήνες", οπότε κουτσά-στραβά κάποιο Σαββατοκύριακο θα κολήσει.

Ασχετο: το τελευταίο διάστημα έκανα δύο παρατηρήσεις γύρω από την εκδοτική δραστηριότητα στην Ελλάδα: Πρώτα σε παρουσίαση του Media για περιοδικά υπολογιστών, 10 από τα 18 ασχολούνται κατά κύριο λόγο με παιχνίδια για PC και videoκονσόλες. Επίσης έκλεισε μια πολιτική εφημερίδα και ανοίγουν ή άνοιξαν τρεις αθλητικές. Πάντως το ισοζύγιο είναι θετικό: ένα έντυπο κλείνει, δύο ή τρία ανοίγουν. Ισως τελικά με όλες αυτές τις σφήνες και τις ημισφήνες έχουμε περισσότερο χρόνο να διαβάζουμε!

Υ.Γ. Θα παρατηρήσετε ότι σε αυτό το τεύχος λείπουν οι Ηλεκτρονικές Ταξιαρχίες. Αυτό συνέβη διότι ο Στρατιώτης Διαβιβάσεων Χρυσοχού Δημήτρης του Αποστόλου κέρδισε σε έναν διαγωνισμό ένα ταξιδάκι στη Βορειοανατολική Ελλάδα και ήταν απασχολημένος με τις αποσκευές του. Οι Ηλεκτρονικές Ταξιαρχίες θα επανέλθουν στη βάση τους τον επόμενο μήνα, ο ίδιος ο Χρυσοχού θα αργήσει λίγο περισσότερο!

Χρήστος Γληγόρης

Κ Υ Β Ε Ρ Ν Η Σ Τ Ε

ΤΟ ΧΩΡΟ



ΟΤΕnet



INTERNET PROVIDER
ΚΥΒΕΡΝΗΣΤΕ ΤΟ ΧΩΡΟ

με ΟΤΕnet

Σήμερα, ο πιο αξιόπιστος Internet provider που αλλάζει τα δεδομένα και ανοίγει νέους ορίζοντες στην επικοινωνία σας, έχει την υπογραφή ενός μεγάλου ονόματος: ΟΤΕnet.

Με το τεχνικά ομοιογενές δίκτυο και την πρωτοπορία σε υπηρεσίες και προϊόντα, μπορείτε όχι μόνο να ταξιδέψετε στον Κυβερνοχώρο, αλλά να κυβερνήσετε το χώρο...!

ΟΤΕnet Κηφισίας 56, 151 25 Μαρούσι, Τηλ.: 68 98 320, Fax: 68 98 370.

<http://www.otenet.gr>

NEWS



Η Bundesbank και η Microfocus κέρδισαν τη μάχη με τον χρόνο.

Η διοίκηση της Bundesbank χαρακτήρισε στρατηγικής σημασίας την απόφαση αντιμετώπισης του προβλήματος του 2000 με τη χρήση του SoftFactory/2000. Η κεντρική τράπεζα της Γερμανίας, μετά από εκτεταμένες δοκιμές επέλεξε τη λύση SoftFactory/2000 της Microfocus σαν την καταλληλότερη τεχνολογία για την επιβεβαίωση και αξιοποίηση της αντιμετώπισης του προβλήματος του 2000. Το SoftFactory είναι ένα σύστημα αυτοματοποίησης της διαδικασίας μετατροπής εφαρμογών για την κάλυψη του γνωστού προβλήματος. Η επιτυχία του οφείλεται στην αξιοπιστία υλοποίηση και των δύο εναλλακτικών τεχνικών επίλυσης του προβλήματος. Στην με εντυπωσιακή ακρίβεια δυνατότητα εντοπισμού και μετατροπής του κώδικα με αυτόματη επέκταση των πεδίων των ημερομηνιών από δύο σε τέσσερις (π.χ. από 00 σε 2000) και στην τεχνολογία windowing που παρέχει το Smartfind αντιμετωπίζοντας το πρόβλημα με τον "έξυπνο" και γρήγορο τρόπο αναγνώρισης των διψήφιων ημερομηνιών εντάσσοντας την αντίστοιχη λογική στα προγράμματα. Την τεχνολογία SoftFactory/2000 προσφέρει στην Ελλάδα η Syntax Πληροφορική Α.Ε. που είναι ο επίσημος αντιπρόσωπος της Microfocus. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να πάρετε είτε μέσω τηλεφώνου: 6542626-7, είτε μέσω του web site της εταιρείας: www.syntax.gr, ενώ μπορείτε να στείλετε και e-mail στη διεύθυνση: syntax@hol.gr.

Αντιπρόσωπος για τα Olivetti Notebooks.

Η Informatics ανακοίνωσε πως θα αντιπροσωπεύει στην Ελλάδα τα notebooks της γνωστής Ιταλικής φίρμας Olivetti. Συγκεκριμένα η Informatics θα διανέμει τα συστήματα Echos & Echos Pro. Πρόκειται για φορητά που διαθέτουν εξαιρετικές επιδόσεις καθώς και πλήρη multimedia χαρακτηριστικά, για να καλύπτουν και τις ανάγκες του πιο απαιτητικού χρήστη. Τα χαρακτηριστικά των συστημάτων είναι: Επεξεργαστές Pentium 133 έως 166Mhz και τεχνολογία MMX, Σκληρός δίσκος 1.4 έως 3GB, Μνήμη 16-32MB Ram, Οθόνες TFT 11.3" & 12.1" VGA ή DTSN 12.1" SVGA. Επίσης όλα τα μοντέλα διατίθενται με ενσωματωμένη κάρτα ήχου, ηχεία και μικρόφωνο, ενώ για όσους το επιθυμούν διατίθεται docking station και port duplicator. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να επικοινωνήσετε με την Informatics στα τηλέφωνα 2716340 για Αθήνα, και (031) 551059 για τη Θεσσαλονίκη.

Η Compaq ανακοίνωσε τη διάθεση της GSM Radio card.

Η Compaq Computer Corp. ανακοίνωσε τη διάθεση της κάρτας Compaq Speedpaq GSM Radio PC card για την περιοχή της Ευρώπης, της Μέσης Ανατολής και της Αφρικής, προσφέροντας μια ολοκληρωμένη λύση επικοινωνιών για τους επιχειρηματίες που ταξιδεύουν συχνά. Η κάρτα αυτή συνδυάζει τις λειτουργίες ενός κινητού τηλεφώνου GSM και ενός data modem σε μια κάρτα Type III PC card, εκμηδενίζοντας την ανάγκη για καλωδιακή σύνδεση μεταξύ ενός notebook PC και ενός κινητού τηλεφώνου GSM. Αυτή η τεχνολογία επικοινωνίας χρησιμοποιεί το δίκτυο Global System for Mobile Communications (GSM) για να επιτρέψει στους χρήστες τυποποιημένων notebook pc να συνδέονται με το Internet ή με ένα εταιρικό δίκτυο intranet, να στέλνουν fax και e-mail, να ανταλλάσσουν έγγραφα, να χρησιμοποιούν short message services (Υπηρεσίες μηνυμάτων) και να τηλεφωνούν με τη βοήθεια ενός set μικροφώνου και ακουστικών. Η εν λόγω κάρτα είναι διαθέσιμη σήμερα σε όλες τις χώρες της Ευρωπαϊκής ένωσης και στην Ελβετία, τη Νορβηγία και τη Νότια Αφρική. Η κάρτα κοστίζει 575 Αμερικάνικα δολάρια και περιλαμβάνει τριετή εγγύηση. Μαζί της προσφέρεται εγχειρίδιο και σύστημα βοήθειας on-line στα Αγγλικά, Φινλανδικά, Γαλλικά, Ολλανδικά, Γερμανικά, Ιταλικά, Ισπανικά και Σουηδικά.



Πανελλήνιος διαγωνισμός πληροφορικής από τις εκδόσεις της Γενναδείου Σχολής.

Οι εκδόσεις Γενναδείου σχολής διοργανώνουν τον πρώτο Πανελλήνιο διαγωνισμό πληροφορικής ο οποίος λήγει στις 30 Απριλίου 1998. Σκοπός του διαγωνισμού είναι η ενθάρρυνση της δημιουργίας ελληνικού λογισμικού και πολυμέσων (multimedia). Ο διαγωνισμός ενδιαφέρει προγραμματιστές που ασχολούνται είτε επαγγελματικά, είτε ερασιτεχνικά, και αφορά έργα κάθε είδους όπως π.χ. παρουσιάσεις πολυμέσων, εκπαιδευτικά προγράμματα, παιχνίδια, λογιστικά προγράμματα, επαγγελματικές εφαρμογές, κ.λ.π.

Τα συνολικά έπαθλα που θα απονεμηθούν στους νικητές θα είναι αξίας 3.000.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες και για αναλυτικούς όρους του διαγωνισμού μπορείτε να επικοινωνήσετε με τις Εκδόσεις Γενναδείου σχολής, τηλ. 9937645-9937646 ενώ υπάρχει και διεύθυνση στο Internet: www.genudios.edu.gr.

Νέα marketing manager της Compaq στην Ελλάδα.

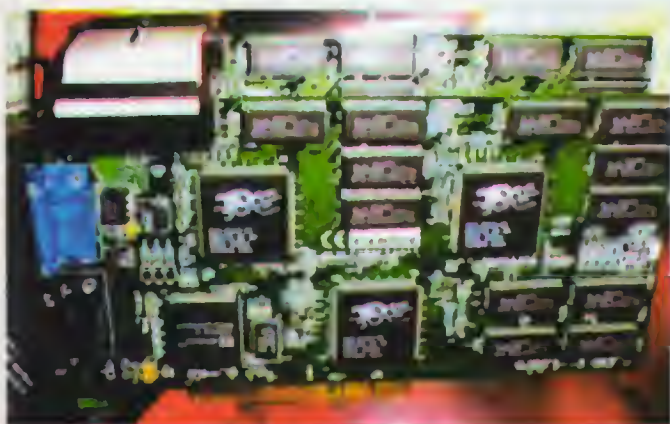
Η Compaq computer S.A. Greece ανακοίνωσε ότι η κα. Agnes Psathas ανέλαβε τη θέση του marketing manager της Compaq Ελλάδος. Η κα. Psathas θα είναι υπεύθυνη για όλα τα θέματα που αφορούν το marketing στην Ελλάδα, συμπεριλαμβανομένων και των communications & Product marketing. Η κα. Psathas κατέχει Bachelor of Arts Degree-Business administration & communication major και επίσης Diploma of Advertising από το Πανεπιστήμιο St. Clair College of applied arts & technology. Της ευχόμαστε καλή επιτυχία στα νέα της καθήκοντα στην Ελληνική Compaq.



Και η Diamond στην αγορά των Voodoo2 καρτών

Μετά την Creative Labs ήρθε η σειρά της Diamond να ανακοινώσει ότι θα διαθέσει στην αγορά κάρτα 3D acceleration με το chip Voodoo2. Συγκεκριμένα η εταιρεία έχει ανακοινώσει την παραγωγή της, αλλά ακόμα δεν έχει θγει στην αγορά λόγω προβλημάτων συμβατότητας. Η Diamond είναι αυτή τη στιγμή στο στάδιο της κατασκευής του απαραίτητου software της κάρτας (drivers, tools, κ.λ.π.) ενώ από πλευρά κατασκευής της, οι απαραίτητες διαδικασίες έχουν μάλλον ολοκληρωθεί. Να σημειωθεί πως η φωτογραφία της κάρτας μπορεί να διαφέρει μέχρι την τελική της παρα-

γωγή, αλλά τα σίγουρα είναι τα χαρακτηριστικά της, τα οποία είναι εντυπωσιακά. Το πιο σημαντικό πλεονέκτημα αυτών των καρτών νέας γενιάς είναι πως μπορείτε να συνδέσετε δύο από αυτές μεταξύ τους (LSI technique) δίνοντας διπλάσια ισχύ στα παιχνίδια. Μόλις λυθούν τα μικρά προβλήματα συμβατότητας που έχουν αυτήν τη στιγμή, τότε θα δούμε παιχνίδια με φοβερά χαρακτηριστικά μια και αυτές οι κάρτες κάποια στιγμή στο προσεχές μέλλον θα γίνουν standard, όπως έγιναν και οι κάρτες με Direct 3D acceleration.



Συνεργασία Microsoft & Object Design.

Η Microsoft και η Object Design ανακοίνωσαν τη συνεργασία τους με σκοπό να προσφέρουν υψηλής ποιότητας εργαλεία διαχείρισης βάσεων δεδομένων, για τις επιχειρήσεις που επιθυμούν να διαμορφώσουν τη στρατηγική τους υιοθετώντας component-based τεχνολογία. Το επίκεντρο αυτής της συνεργασίας είναι το ObjectStore, η κορυφαία διανεμημένη αντικειμενοστρεφής βάση δεδομένων της Object Design, που έχει την ικανότητα να συνεργάζεται επιτυχώς με όλα τα εργαλεία και τις τεχνολογίες της Microsoft. Χάρη στην Cache-forward αρχιτεκτονική του, το ObjectStore ενεπικλείνει τις δυνατότητές του Microsoft Visual Studio, συμπληρώνει πλήρως το Microsoft SQL server καθώς και τα Windows NT, επιτρέποντας στους χρήστες να αναπτύξουν ένα μεγάλο φάσμα επιχειρηματικών εφαρμογών. Τα πλεονεκτήματα του

ObjectStore είναι ότι προσφέρει ολοκληρωμένες λύσεις στους χρήστες καθώς έχει τη δυνατότητα να υποστηρίξει κατακευκτωμένες multi-tier component based εφαρμογές σε περιβάλλον Windows. Χαρακτηριστικό παράδειγμα της αποδοτικότητας της συνεργασίας Microsoft & Object Design είναι ο συνδυασμός του ActiveX και του ObjectStore που έδωσε τη δυνατότητα στην Radiant Systems να αυξήσει την αποτελεσματικότητα του on-line shopping αναπτύσσοντας και υλοποιώντας μέσα σε έξι μήνες mini on-line shopping περίπτερα στο Internet. Αντιπρόσωπος για το ObjectStore στην Ελλάδα είναι και πάλι η Syntax Πληροφορική Α.Ε.

Για πληροφορίες ισχύουν τα παραπάνω, δηλαδή τηλέφωνο: 6542626-7, web site της εταιρείας είναι στο url: www.syntax.gr, ενώ για να στείλετε e-mail, η διεύθυνση είναι: syntax@hol.gr.

Stoilas multimedia στη Θεσσαλονίκη.

Η εταιρεία Stoilas Multimedia στη Θεσσαλονίκη, μια εταιρεία με γνωστό όνομα στον χώρο της διαφήμισης, ασχολείται πλέον και με εισαγωγή και προώθηση των προϊόντων των εταιρειών: Aztech New

Media, Microforum, Digital Stock & Paperdirect. Η εταιρεία λειτουργεί σε νέες εγκαταστάσεις και με νέα διεύθυνση, έτοιμη να εξυπηρετήσει κάθε χονδρική αλλά και λιανική πώληση. Επίσης υπάρχει μεγάλη γκάμα παιχνιδιών και επιμορφωτικών πακέτων, ενώ συχνά γίνονται και προσφορές παιχνιδιών ή επαγγελματικών εφαρμογών. Για πληροφορίες, επικοινωνήστε στο τηλέφωνο (031) 863555.



Η Tekram στην Ελλάδα.



Η Tekram είναι μια από τις πιο γνωστές και καταξιωμένες εταιρείες κατασκευής περιφερειακών για υπολογιστές. Τα προϊόντα της έχουν αποσπάσει δεκάδες διεθνή βραβεία, ιδιαίτερα από τον Αμερικάνικο ειδικό τύπο. Πλέον η Tekram θα αντιπροσωπεύεται στην Ελλάδα από την Info-quest. Μάλιστα η Ελληνική εταιρεία ανακοίνωσε πως θα διαθέτει στην Ελλάδα όλα τα προϊόντα της, δείχνοντας έτσι έμπρακτα την καλή πίστη της προς την Tekram και προς τις κατασκευές της. Η γκάμα των προϊόντων της Tekram περιλαμβάνει motherboards, SCSI controllers, προϊόντα multimedia και περιφερειακά δικτύων. Η Tekram, έχοντας υψηλή αίσθηση ευθύνης προς τους πελάτες της, φροντίζει έτσι ώστε τα προϊόντα της, εκτός από την υψηλή απόδοση, να διαθέτουν και πλήρη συμβατότητα. Αυτό εξασφαλίζεται με την πιστοποίηση που έχουν τα προϊόντα της σύμφωνα με τις προδιαγραφές PC97. Επιπλέον το γεγονός ότι η Tekram κατασκευάζει motherboards για λογαριασμό της ίδιας της Intel, την καταξιώνει σαν μεγάλο κατασκευαστή και διασφαλίζει τη θέση της ανάμεσα στους πρωτοπόρους της τεχνολογίας. Για όσους ενδιαφέρονται, μπορούν να επικοινωνήσουν με την Info-quest, τηλ. 9299400 & 9248080.

Το Παγκόσμιο Κύπελλο ποδοσφαίρου 1998 στο δίκτυο.

Η Canon ανακοίνωσε την έναρξη μια σελίδας στο Internet για το Παγκόσμιο Κύπελλο ποδοσφαίρου 1998, με την ονομασία "Passion 98", στα πλαίσια της χορηγίας της για το μεγαλύτερο αθλητικό γεγονός της χρονιάς.

Οι χρήστες του Internet μπορούν να επωφεληθούν από τις μεγάλες προσφορές της Canon, πληκτρολογώντας απλώς το url το οποίο είναι: <http://www.canon.co.jp/worldcup98-e/>. Οι επικείμενες των σελίδων θα έχουν τη δυνατότητα να παίξουν διάφορα παιχνίδια και να κερδίσουν εισιτήρια για τους αγώνες που θα διεξαχθούν στη Γαλλία, ενώ θα έχουν και τη δυνατότητα να ανταλλάξουν απόψεις σχετικές με τη διοργάνωση. Κατά τη διάρκεια του Πρωταθλήματος, και σε συνεργασία με την FIFA, η σελίδα θα ενημερώνεται με όλα τα στατιστικά στοιχεία, αποτελέσματα των αγώνων και με φωτογραφίες από τους πρωταγωνιστές, χάριστη στη χρήση της ψηφιακής κάμερας της Canon, EOS D2000. Επίσης η Canon θα προσφέρει παραπάνω από 300 φωτοτυπικά μηχανήματα και 600 μηχανήματα fax στα γραφεία τύπου του Παγκόσμιου Πρωταθλήματος, ενώ θα υπάρξει ομάδα υποστήριξης που θα παρέχει τις υπηρεσίες της στους εντεταλμένους φωτογράφους που αντιμετωπίζουν προβλήματα με τις κάμερες τους.



Συναρμοδότηση IBM συστημάτων στην Ελλάδα.

Η αντιπροσωπεία Ελλάδος της γαλάζιας κυρίας (κατά κόσμον IBM) ανακοίνωσε πρόσφατα ότι η διαδικασία για τη συναρμοδότηση προσωπικών υπολογιστών της στη χώρα μας, θρικόκεται ήδη στην τελική φάση. Οι διαδικασίες αυτές εντάσσονται στην προοπτική εφαρμογής στην Ελλάδα του προγράμματος εξουσιοδοτημένης συναρμοδότησης της IBM, που υλοποιείται στις ΗΠΑ και σε διάφορες χώρες της Ευρώπης, δίνοντας έτοιμους στους IBM bussines partners τη δυνατότητα να συναρμολογούν επιλεγμένα μοντέλα IBM PC's στις δικές τους εγκαταστάσεις. Για την εφαρμογή του προγράμματος, η IBM συνεργάζεται με τις εταιρείες Aitec και Byte, οι οποίες ανήκουν στην ομάδα εξουσιοδοτημένων συνεργατών της IBM (IBM bussines partners). Οι διαδικασίες συναρμοδότησης θα γίνονται στις εγκαταστάσεις της Aitec, οι οποίες μάλιστα πρόκειται να πάρουν πιστοποίηση ποιότητας από την IBM

Ευρώπης. Τα πλεονεκτήματα από αυτό το πρόγραμμα είναι κατ' αρχήν το μειωμένο κόστος των συστημάτων IBM, ενώ δεν πρέπει να παραβλέψουμε και άλλα επίσης σημαντικά πλεονεκτήματα όπως: μειωμένο χρόνο παράδοσης, πληρέστερη κάλυψη των αναγκών του Έλληνα πελάτη, μεγαλύτερη ευελιξία επιλογής των κομματιών που θα αποτελούν το σύστημα (σκληροί δίσκοι, κάρτες γραφικών, μνήμη, κ.α.), και μείωση των περιπτώσεων δυσλειτουργίας μια και η τελική σύνθεση θα γίνεται σε ενιαία φάση παραγωγής. Για περαιτέρω πληροφορίες επικοινωνήστε με την ομάδα επικοινωνίας της IBM Ελλάς, τηλ. 6881201.



Νέοι scanners Microtek από την Informatics.

Η Informatics ανακοίνωσε τη διαθεσιμότητα στην Ελληνική αγορά μιας νέας σειράς scanners Microtek. Τα νέα αυτά μοντέλα είναι οι Scanmaker 6400XL και 9600XL. Και τα δύο μοντέλα είναι ειδικά σχεδιασμένα για επαγγελματική χρήση, ιδανικά δηλαδή για χρήση σε απαιτητικό περιβάλλον εργασίας. Τα χαρακτηριστικά των scanners είναι τα εξής: Επιφάνεια σάρωσης Α3, ανάλυση για τον 6400XL 100x800dpi, interpolated 6400dpi και για τον 9600XL 600x1200dpi, interpolated 9600dpi, βάθος χρωματισμού 36bit, έξοδος SCSI, ενώ διατίθενται και με υλοισόμιο software. Για πληροφορίες, Informatics τηλ. 2716310.



Επιτέλους! Μετά από αναμονή αρκετών μηνών, πήραμε μια ιδέα για το πως θα είναι ο αντικαταστάτης του Need for Speed 2. Μάλιστα το preview αυτό, μπήκε στο τεύχος κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή! Η Electronic Arts είχε καταλάβει πως το NFS 2 δεν ήταν αυτό που περίμεναν οι gamers. Ήταν αργό, και το κριότερο, δεν είχε gameplay (αυτό ήταν κοινό μυστικό). Τώρα όμως αποφάσισε να βγάλει το τρίτο της σερίας με πλήρη ονομασία: Need For Speed 3-Hot Pursuit, και να είστε σίγουροι πως θα είναι από τα κορυφαία racing games. Αν και το παιχνίδι δεν έχει τελειώσει, παρ' όλα αυτά ξέρουμε αρκετά πράγματα για αυτό. Τα αυτοκίνητα πλέον δεν είναι φωτοριστικά όπως στο NFS

2. Συγκεκριμένα υπάρχουν τα εξής: Ferrari 550 Maranello, Ferrari 355 F1, Jaguar XJR-15, Mercedes CLK GT, BMW Nazca, Lamborghini Countach, Lamborghini Diablo SV, και Chevrolet Corvette (μοντέλο 1997). Προσωπικά πιστεύω πως η επιλογή της EA να βάλει στο παιχνίδι αυτοκίνητα που είναι πιο συνηθισμένα (τώρα το πόσο συνηθισμένο είναι να βλέπει κανείς Ferrari 550 Maranello ή Jaguar XJR 15 στον δρόμο, είναι άλλο θέμα) ήταν μια σωστή επιλογή, και σίγουρα είναι περισσότερο ρεαλιστικά σε σχέση με τα υπερβολικά φωτοριστικά οχήματα του NFS 2. Οι πίστες πλέον διαθέτουν και διακλαδώ-

σεις, οπότε πολλές φορές θα μπορείτε να πάτε από άλλον δρόμο από αυτόν που ακολουθεί ο αντίπαλός σας (ή οι αντίπαλοί σας!). Τα γραφικά δείχνουν εξαιρετικά, αλλά θα σας πούμε σίγουρα στο review που θα γίνει σε προσεχές τεύ-



χος, όταν το παιχνίδι είναι έτοιμο. Μέχρι τότε, κάντε γερές προπονήσεις στα NFS S.E. & NFS 2, και περιμένετε περίπου έναν μήνα ώσπου το παιχνίδι να είναι έτοιμο. Σύμφωνα με την ίδια την EA, το Need for Speed 3 θα είναι έτοιμο τέλη Απριλίου.



Mysteries Of The Sith



Δεν καταλάγιασε ο θόρυβος που έκανε το αριστούργημα της LucasArts, Jedi Knight, και ήδη κυκλοφόρησε το πρώτο official add-on pack από την ίδια εταιρεία. Είναι το Mysteries of the Sith, το οποίο είναι ένα σχεδόν νέο παιχνίδι που χρησιμοποιεί την 3D μηχανή του Jedi Knight. Το βασικότερο ίσως χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ο νέος χαρακτήρας του, ο οποίος μάλιστα είναι γυναίκα και ονομάζεται Mara Jade. Ναι κυρίες και κύριοι, όλοι μαζί στον δρόμο που χάραξε το Tomb Raider! Υπάρχουν 14 νέα, ολόφρεσκα και καλοσχεδιασμένα levels, έχουν χρησιμοποιηθεί καινούρια textures, ενώ έχουν προστεθεί και νέοι εχθροί, μερικοί μάλιστα είναι ιδιαίτερα... πρωτότυποι. Τα γραφικά φαίνονται πολύ καλά, σε πολλά σημεία μάλιστα υπερτερούν έναντι του Jedi Knight, ενώ ο ήχος θα κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα. Υπάρχουν καινούρια όπλα, σαν τα παλιά που υπήρχαν, νέες ικανότητες μέσω της Δύναμης, 4 νέα σενάρια, ενώ αν παίξετε multiplayer θα επιλέξετε ανάμεσα σε τρεις νέους χαρακτήρες. Το παιχνίδι μπορεί να βασίζεται στη μηχανή του Jedi Knight, έχει όμως υποστεί βελτιώσεις. Υπάρχουν πλέον εφέ χρωματιστού φωτισμού (μέσω hardware acceleration), θα υπάρχουν κάμερες (α la Duke Nukem 3D), θα υπάρχουν νέα διαστημόπλοια (τα οποία -δυστυχώς- δεν θα μπορείτε να πιλοτάρετε) και γενικά ο πέρικς της ανανέωσης είναι εμφανέστατος. Προσοχή μόνο αν το αγοράσετε γιατί κατά πάσα πιθανότητα θα πρέπει να έχετε και το Jedi Knight για να σας τρέξει.

Η πασίγνωστη και δημοφιλέστατη Gremlin ανακοίνωσε ένα νέο παιχνίδι με όνομα Motorhead (καμία σχέση με το γνωστό metal συγκρότημα). Πρόκειται για ένα racing game, που όπως ισχυρίζεται η εταιρεία, θα έχει φοβερά γραφικά και ταχύτατη κίνηση. Το παιχνίδι θα είναι περίπου στο στίλ του Need for Speed, αλλά θα είναι πολύ πιο εντυπωσιακό. Η δράση θα είναι γρήγορη και συνεχής, ενώ τα τρακαρίσματα θα καταλήγουν σε εντυπωσιακότερες τούμπες! Το παιχνίδι θα μπορεί να τρέξει σε διάφορες αναλύσεις που ξεκινούν από την "ταπεινή" 320X200 και θα φτάνουν (άκουσον-άκουσον) την 1600X1280, 16bit. Μάλιστα η Gremlin ισχυρίζεται πως θα μπορείτε να έχετε 30fps σε μια μέση ανάλυση (π.χ. 640X480, 16bit) σε έναν Pentium 233 χωρίς καν 3D acceleration. Όσον αφορά το θέμα αυτό, θα υποστηρίζεται και το Direct3D αλλά και τα εξειδικευμένα chipsets 3Dfx, PowerVR και Riva 128. Σε αυτά τα chipsets μάλιστα, θα υπάρχουν μερικά φανταστικά οπτικά εφέ, π.χ. καπνός, φωτιστικά εφέ, κ.λπ. Η δράση θα εξελίσσεται στο κοιντό μέλλον και οι διαδρομές θα γίνονται στους εγκαταλεημένους επαρχιακούς και εθνικούς δρόμους. Θα υπάρχουν μπόλικα αυτοκίνητα για να επιλέξετε και από ότι φαίνεται θα υπάρχουν και διαφορετικά είδη αγώνων. Η 3D engine του παιχνιδιού θα μπορεί να ελέγχει 600.000 textured πολύγωνα κρατώντας το frame rate τουλάχιστον στα 30fps ενώ αν έχετε δυνατό σύστημα (πάντα χωρίς 3D acceleration) θα φτά-

νει στα 50fps. Τα οχήματα είναι λεπτομερέστατα και αποτελούνται από τουλάχιστον 300 πολύγωνα ενώ οι πίστες αποτε-



Motorhead

λούνται από 15.000-17.000 πολύγωνα.

Θα υπάρχει προσομοίωση φυσικών δυνάμεων και έλεγχος πρόσκρουσης με αποτέλεσμα ο ρεαλισμός να φτάνει σε καταπληκτικά επίπεδα. Σημείωση για τους άπιστους. Η φωτογραφία που βλέπετε είναι ΧΩΡΙΣ να γίνεται χρήση κάρτας με 3D acceleration. Δεν πιστεύετε ε; Υπομονή μέχρι το τέλος της άνοιξης που θα βγει στην αγορά και θα πειστείτε.

F-16 Agressor

Ακόμα ένας εξομοιωτής πτήσης, πάλι με το αγαπημένο - προφανώς - αεροσκάφος των προγραμματιστών, το F-16. Το F-16 Agressor προέρχεται από την Virgin interactive και εξελίσσεται από την GSI. Το αεροσκάφος θα είναι σχεδιασμένο με εξαιρετική λεπτομέρεια, ενώ θα υπάρχουν και χρωματικές παραλλαγές, αναλόγως με την αποστολή που θα πετάξετε. Τα σενάρια που θα περιλαμβάνει το παιχνίδι θα εκτυλίσσονται στη Μαδαγασκάρη, στο Μαρόκο, στην Αιθιοπία και σε άλλα εξωτικά μέρη. Οι αποστολές θα ξεπερνούν τις σαράντα, και θα μέσω αυτών θα μπορείτε να καταστρέψετε ότι μπορείτε να φανταστείτε, από κτίρια μέχρι γέφυρες, δρόμους, αεροπλάνα, πολεμικές βάσεις, βάρες, ελικόπτερα, και όχι απαραίτητα με αυτήν τη σειρά. Όσον αφορά τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, δυστυχώς δεν έχουμε στοιχεία. Όμως το παιχνίδι πρόκειται να κυκλοφορήσει κατά τον Οκτώβριο, οπότε μέχρι τότε θα έχουμε και άλλα στοιχεία για αυτό.



Ξυπνάτε μέσα σε ένα σκοτεινό, φαγωμένο από την υγρασία και το κρύο δωμάτιο, περδεδμένος και χαμένος από έναν ύπνο χωρίς όνειρα. Ακούτε έναν απόμακρο και ανευαίσθητο ήχο πέρα από τους τοίχους, ο οποίος ακούγεται ιδιαίτερα απειλητικός. Δεν θυμάστε ούτε ποιος είστε, ούτε τι γυρεύετε εκεί όσο και αν προσπαθείτε. Βγαίνετε στο μπαλκόνι και βλέπετε έναν άντρα στο από κάτω πάτωμα να κοπανάει το κεφάλι του στον τοίχο και να οπάει σαν ένα ποτήρι που το χτυπάει ασάβινο σφυρί, ενώ το πάτωμα πλημμυρίζει από το αίμα του. Ένα μόνο πράγμα ξέρετε... Πρέπει να φύγετε γρήγορα από εδώ! Αυτή η τρομακτική εισαγωγή, είναι το story του νέου παιχνιδιού Sanatorium που μας έρχεται από την ASC games. Πρόκειται για ένα action adventure με ιδιαίτερα έντονο το αίσθημα του μυστηρίου. Το σενάριο είναι ακριβώς αυτό που διαβάσατε παραπάνω, και όσο παίζετε το παιχνίδι, τόσο θα μαθαίνετε πράγματα που αφορούν τον φαντό σας (λίγακι το Deja Vu δεν σας θυμίζει;) και το πως βρεθήκατε μπλεγμένος έτσι. Τα γραφικά του παιχνιδιού δείχνουν πολύ όμορφα, ενώ για τον ήχο θα σας πούμε αν δούμε κάποιο demo. Πάντως φαίνεται ότι έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι αλλιώτικο από τα άλλα.

Dune 2000

Ολοι θα θυμάστε τα Dune και Dune 2, τους προγόνους όλων των strategy games όπως το Warcraft, Command & Conquer, κ.λ.π. Η Virgin αποφάσισε πως ήρθε ο καιρός να βγει και το τρίτο Dune με ονομασία Dune 2000. Πλέον το σκηνικό έχει αλλάξει και η δράση εξελίσσεται στο μέλλον, ένα μέλλον το οποίο δεν είναι καθόλου φιλικό για τους ανθρώπους. Ένας πόλεμος έχει ξεσπάσει και εσείς πρέπει (ως συνήθως) να βγάλετε το φίδι απ' την τρύπα. Το παιχνίδι θα έχει αλλάξει αρκετά σε σχέση με τα προηγούμενα και ο όλος τρόπος παιξίματος θα μοιάζει αρκετά με αυτόν του Command & Conquer. Θα μπορείτε να πουλάτε ή να επισκευάζετε τις κατασκευές σας, θα μπορείτε να κατασκευάζετε radar για να βλέπετε αν και πότε σας πλησιάζουν εχθρικές μονάδες, η διαχείριση των στρατιωτών σας θα μπορεί να ομαδοποιηθεί, ενώ θα μπορείτε να έχετε χαρακτήρες όπως κατ'όκοποι και saboteurs. Τα γραφικά θα είναι καταπληκτικά, το interface εντελώς καινούριο, οι αποστολές δεν θα μοιάζουν η μία με την άλλη ενώ θα υπάρχει φυσικά και υποστήριξη multiplayer games μέσω δικτύου. Επίσης, όσον αφορά τα γραφικά, θα υπάρχουν και αρκετά εντυπωσιακά εφέ, όπως: καπνός (ημιδιαφανής και μη), πολύ ρεαλιστικές εκρήξεις, δυναμικά real-time φωτιστικά εφέ, και τα πάντα θα καταστρέφονται χρησιμοποιώντας την τεχνική particle systems, δίνοντας έτσι έναν τρομερό ρεαλισμό στο παιχνίδι. Επίσης η ενημέ-

ρωση για τις αποστολές θα γίνεται με τη χρήση Full motion video (όπως στο Command & Conquer), και τέλος η μουσική και τα ηχητικά εφέ θα είναι καταπληκτικά. Οι απαιτήσεις του θα είναι μάλλον λίγες. Pentium 90, 16MB Ram και μια κάρτα γραφικών PCI με 2MB θα είναι αρκετά για να τρέξει. Σίγουρα πολλοί θα ενδιαφέρονστε για το παιχνίδι, αλλά δυστυχώς θα πρέπει να περιμένετε μέχρι να ανακοινώσει η εταιρεία ημερομηνία που θα το κυκλοφορήσει στην αγορά.





Warhammer: The Dark Omen

Είναι γεγονός πως τα real time strategy παιχνίδια έχουν γίνει πολύ της μόδας. Όμως το πρόβλημα που είχαν ήταν πως οι διαφορές τους ήταν πολύ μικρές και γενικά δεν είχαν τίποτε καινούριο να προσφέρουν. Η Electronic Arts με το Warhammer άλλαξε τα πράγματα και έκανε τους παίκτες να πιστέψουν πως ο χώρος αυτόν των παιχνιδιών δεν έχει κορεστεί. Τώρα ελπίζει πως με το νέο της δημιούργημα θα καταφέρει να σημειώσει ακόμα μεγαλύτερη επιτυχία. Το Warhammer: The Dark Omen (το οποίο Warhammer προέρχεται από το ομώνυμο επιτραπέζιο RPG παιχνίδι το οποίο μάλιστα θεωρείται από τα κορυ-

φαία του είδους), έγινε ακόμα καλύτερο. Η EA που είχε αναλάβει τη μεταφορά του Warhammer στις θόδες των υπολογιστών, αφαιρώντας του μερικά rpg στοιχεία αλλά όχι εντελώς. Ξαναχτυπάει με το Dark Omen. Πρόκειται για το sequel του γνωστού Warhammer, και μάλλον θα είναι φοβερό. Σύμφωνα με την εταιρεία η δράση θα είναι ακόμα πιο έντονη, κάτι μάλλον ικανό να τους rpg-ίστες, αλλά έτσι το Dark Omen θα είναι πολύ πιο "δυνατό" και πιο ποροτικό από ότι το προηγούμενο. Οι εχθροί θα επιτίθενται από όλες τις πλευρές, οι χαρακτήρες (φιλικό και εχθρικοί) θα είναι πάρα πολλοί, ενώ ένα σημαντικό στοιχείο που αφορά τις μάχες είναι πως πρέπει οι στρατιώτες σας να κοιτάνε παντού γιατί μόνο τότε θα βλέπετε τους εχθρούς σας. Δηλαδή μπορεί ο εχθρός να είναι ακριβώς πίσω σας, αλλά εσείς μπορεί να μην μπορείτε να τον δείτε απλά επειδή ο στρατιώτης ή οι στρατιώτες σας δεν κοιτάνε προς αυτήν την κατεύθυνση! Τα γραφικά φαίνονται καλά και λεπτομερή, ενώ οι εμβόλιμες σκηνές είναι καταπληκτικές. Έχουν γίνει και άλλες βελτιώσεις, κυρίως στον τρόπο που γίνονται οι μάχες. Πιστεύω πως όσοι αγάπησαν το Warhammer, θα λατρεύουν και το Dark Omen.

Το Krush Kill'n Destroy ήταν ένα τυπικό δείγμα παιχνιδιού που διέθετε φοβερά γραφικά αλλά έπαυσε σε άλλους πιο σημαντικούς τομείς. Η Beam Software, που έχει σχεδόν έτοιμο το sequel του, ελπίζει πως θα καταφέρει να το τελειοποιήσει και σε αυτά τα σημεία. Η πιο σημαντική βελτίωση που έχει γίνει είναι η δυνατότητα να σχεδιάζετε εσείς τις δικές σας μονάδες. Με αυτόν τον τρόπο θα μπορείτε να είστε πολύ πιο "εξέλικτοι" καθώς το παιχνίδι θα προχωράει. Το interface θα είναι σχεδόν ίδιο, αλλά έχουν προστεθεί περισσότερα hotkeys έτσι ώστε να μπορείτε να ασκείτε τον έλεγχο στο παιχνίδι πιο εύκολα, και το σημαντικότερο, πιο γρήγορα. Οι ομάδες θα έχουν γίνει περισσότερες (από δύο σε τρεις), και το όνομα των "νέ-

KKND 2

ων" είναι Series 9, και είναι robots. Επίσης πλέον θα μπορείτε να προστατεύετε τη βάση σας, εκτός από τα κλασικά guard towers, και με τοίχους ή ηλεκτροφόρα οχυρωματικά, έτσι ώστε να κάνετε την πρόσβαση των αντιπάλων πολύ πιο δύσκολη. Επίσης θα υπάρχει και η δυνατότητα να παίξετε multiplayer games μέσω Internet ενώ και η διαδικασία σένδσης μέσω σειριακής θύρας θα έχει γίνει πολύ πιο απλή. Όσο για τα γραφικά, αυτά θα είναι στα επίπεδα του πρώτου KKND, ίσως να έχουν βελτιωθεί και λίγο στα σημεία. Γενικά πρόκειται για

ένα πολύ βελτιωμένο KKND που σίγουρα θα αξίζει μια ματιά όταν βγει στην αγορά.



Ed Hunter

Φαίνεται πως θα έχουμε πολύ ύλη σχετικά με τους Iron Maiden! Μετά το site που παρουσιάζουμε στη στήλη on-line sniffing, τώρα σας παρουσιάζουμε και παιχνίδι με κεντρικό ήρωα, ποιόν λέτε; Μα φυσικά με τον Eddie, τη μασκότ του γνωστού συγκροτήματος, ο οποίος παρεμπιπτόντως είναι zombie. Πέρα από αυτές τις λεπτομέρειες, το παιχνίδι μάλλον θα είναι πολύ καλό. Πρόκειται για ένα 3D shoot 'em up, και η όλη θεματολογία του προέρχεται από τα εξώφρελα δίσκων των Maiden. Δηλαδή οι τοποθεσίες που θα κινείστε θα είναι τριτοδιάστατοι χώροι βασισμένοι στις τοποθεσίες που υπάρχουν στα εξώφρελα, π.χ. στην Αρχαία Αίγυπτο, στο μέλλον, σε νεκροταφεία, και άλλα τέτοια ωραία μέρη. Επίσης ο ήρωάς σας θα παίρνει και διαφορετικές μορφές, επίσης βασισμένες στα albums. Όσον αφορά τα γραφικά, αυτά θα είναι εκπληκτικά, αν και νομίζω πως η φωτογραφία μιλάει μόνη της. Το περιβάλλον θα είναι full 3D και μάλιστα η εταιρεία που εξελίσσει (ονομάζεται Synthetic Dimension) το παιχνίδι ισχυρίζεται

πως η "μηχανή" του παιχνιδιού θα είναι κάτι το εντελώς νέο. Για να δούμε τι θα μας επιφύλασσει και αυτός ο τίτλος...



ΡΕΙΜΑΝ ΤΣΟΥΝΙΟΥΡ



Η MICROSTAR παρουσιάζει
την εκπαιδευτική διάσταση
στο παιχνίδι:
Η ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ ΑΠΟ 6 ΕΩΣ 11 ΧΡΟΝΙΑ

Ένας τέλειος συνδυασμός παιχνιδιού και μάθησης
Τα παιδιά εξασκούν τις γνώσεις τους διασκεδάζοντας
Ατέλειωτα επίπεδα παιχνιδιού
Περισσότερα από 600 ερωτήσεις
6 τελείως διαφορετικοί κόσμοι
Εντυπωσιακά γραφικά
Κινητούμενα σχέδια
60 εικόνες το δευτερόλεπτο

Τα παιδιά μαθαίνουν παίζοντας

περισσότερες από 600 ερωτήσεις
στη γλώσσα και τα μαθηματικά

- απλή αναγνώριση των λέξεων
- αλφαβητική σειρά
- σωστή αναγνώριση και κατανόηση
- συλλαβισμός των λέξεων
- αναγνώριση και ανάγνωση των ήχων
- ορθογραφία
- ανάγνωση των αριθμών
- αριθμηση
- σειρά των αριθμών
- πράξεις
- ανάλυση των αριθμών
- σύγκριση ποσοτήτων

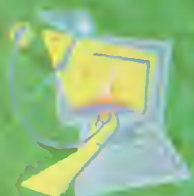
σε επιλεγμένα
computer-shops και βιβλιοπωλεία

Ubi Soft



MICROSTAR A B E E • Κονοπόπουλο, 30 11524 ΑΘΗΝΑ

τηλ 6498974, 6497495 fax 6927936 • e-mail: microstar@ath.forthnet.gr



Μεταφραστής-Λεξικό

της Μαρίας Χρυσόχου

Η πανέμορφη γαλλίδα γειτόνισσά σας, δεν ξέρει ούτε μία ελληνική λέξη. Μιλάει μόνο γαλλικά και ισπανικά. Αντιθέτως εσείς, μιλάτε ελληνικά, αγγλικά και γνωρίζετε ορισμένες φράσεις ιταλικών -που μάθατε κατά την περίοδο των διακοπών σας, το καλοκαίρι. Παρ'όλο που και οι δύο μαζί μιλάτε σχεδόν πέντε γλώσσες, δεν μπορείτε να συνεννοηθείτε μεταξύ σας. Πως θα καταφέρετε να επικοινωνήσετε με την αιθέρια ύπαρξη, που συναντάτε κάθε μέρα στη στάση; Ιδού λοιπόν η λύση γι' αυτό το σημαντικό δήτημα: ο μεταφραστής-λεξικό Neda, το μοναδικό αυτό φορητό λεξικό, που μοιάζει με υπολογιστή τσέπης και μπορεί άνετα να σας φανεί χρήσιμο στο ταξίδι, το γραφείο, το σχολείο και τη στάση... όπως ήδη αναφέραμε. Περιέχει 26 γλώσσες: Αγγλικά, Γερμανικά, Γαλλικά, Ισπανικά, Ιταλικά, Σουηδικά, Δανέζικα, Φινλανδικά, Νορβηγικά, Ολλανδικά, Πορτογαλέζικα, Ελληνικά, Τουρκικά, ΣερβοΚροάτικα, Ρώσικα, Πολωνικά, Τσέχικα, Σλοβακικά, Ουγγρικά, Βουλγαρικά, Ρουμάνικα, Εσθονικά, Κινέζικα, Ιαπωνικά, Ταϊλανδέζικα, Ινδονησιακά. Η λειτουργία του είναι πολύ απλή: επιλέγετε τη γλώσσα που μιλάτε και μετά την άγνωστη γλώσσα. Π.χ. ΕΛΛΗΝΙΚΑ και ΡΟΥΜΑΝΙΚΑ. Κατόπιν πληκτρολογείτε τη λέξη που θέλετε στα ελληνικά και κάνοντας enter τη βλέπετε μεταφρασμένη στα ρουμάνικα. Αν εκείνη τη στιγμή χρησιμοποιήσετε τα βελόνια του πληκτρολογίου, θα δείτε την άγνωστη λέξη ΚΑΙ στις 26 γλώσσες! Το λεξικό έχει σχετικά περιορισμένο λεξιλόγιο και ορισμένες λέξεις πιθανόν να μην

υπάρχουν. Σε αυτή την περίπτωση το λεξικό θα σας δείξει την πλησιέστερη λέξη σε αυτή που ζητήσατε. Εκτός από λέξεις μπορείτε να ζητήσετε και ολόκληρες προτάσεις. Δηλαδή, προτάσεις της



καθημερινότητας που αφορούν τα κυριότερα θέματα επικοινωνίας σε μία ξένη γλώσσα. Ενδεικτικά θέματα: Αξιοθέατα, Επιχειρήσεις, Εστιατόριο, Κατευθύνσεις, Ξενοδοχείο, Παράπονα, Προβλήματα, Τελωνείο, Τρένο, Φαρμακείο, Φιλικές σχέσεις, Φράσεις, Χρήματα, Ψώνια. Για όλα τα παραπάνω θέματα υπάρχουν ανάλογες προτάσεις και όλα αυτά σε 26 γλώσσες! Δεν σταματούμε όμως εδώ. Ορισμένες γλώσσες έχουν ιδιόρρυθμο αλφάβητο, όπως π.χ. τα γαλλικά, τα οποία τονίζουν ορισμένα φωνήεντα και τα γερμανικά που χρησιμοποιούν απολήξεις στα γράμματά τους. Πατώντας συγκεκριμένο πλήκτρο μπορείτε να τονίσετε σωστά τις λέξεις αυτών των γλωσσών.

Συνολικά υπάρχουν 56.000 λέξεις και 1700 φράσεις. Αυτά όσον αφορά τις γλώσσες. Η συνεννόηση όμως δεν σταματά εδώ. Η κάθε χώρα έχει τα δικά νομισματικά μεγέθη. Δίνοντας την εκάστοτε τιμή κάθε νομίσματος μπορείτε να δείτε την αντιστοιχία του σε κάποιο άλλο.

Παράδειγμα: μετατρέπετε δραχμές σε δολάρια, λίρες σε φράγκα κ.α. Το ίδιο συμβαίνει με τα μέτρα και τα σταθμά: θερμοκρασίες Fahrenheit σε Celsius, μέτρα σε μίλια κ.λ.π.

Η τοπική ώρα κάθε χώρας είναι εξίσου σημαντική. Έχετε δυνατότητα να ρυθμίσετε την ώρα σε 200 πόλεις. Επιπλέον έχετε ένα ακριβές ημερολόγιο ελληνικής ώρας και ημερομηνίας. Πέρα από μεταφραστή-λεξικό, ο μεταφραστής αποτελεί και ένα πλήρες μικρό υπολογιστή πράξεων. Μπορείτε να κρατήσετε στη μνήμη πράξεις και να τις εφαρμόσετε με άλλες. Ακόμα μπορείτε να καταχωρήσετε μέσα στη λειτουργία DATABANK ονόματα και τηλέφωνα, και να τα ασφαλίσετε χρησιμοποιώντας προσωπικό κωδικό. Ετσι λοιπόν δεν θα μπορεί να τα σβήσει κατά λάθος η μικρή σας αδερφή ή να "ρίξει μία ματιά" στα τηλέφωνα το έτερόν σας ήμισυ... Είναι ευνόητο λοιπόν ότι με αυτό το εξάρτημα μπορείτε όχι μόνο να γνωρίσετε την αλλοδαπή γειτόνισσά σας αλλά και να την εντυπωσιάσετε βαθύτατα...





CD LAND



ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ

CD LAND-ΕΚΘΕΣΗ ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 60 ΜΟΣΧΑΤΟ Τηλ.: 941-3109, 481-4774, 481-4796

INTERNET <http://www.fnet.gr/cdland>

Για θέματα franchise επικοινωνήστε με τα τηλέφωνα 094-747565, 941-3109

mega
review



UBIK

της Μαρίας Χρυσοχού

HOUSE:

CRYO

FORMAT:

WINDOWS 95 CD-ROM

REQUIREMENTS:

Pentium 133, 16 MB RAM,
2MB SVGA, 8x CD-ROM,
16 Bit Soundcard

ΔΙΑΘΕΣΗ:

CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μπράβο!

ΓΡΑΦΙΚΑ.....95%

ΗΧΟΣ.....99%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.....93%

ΑΝΤΟΧΗ.....99%

ΓΕΝΙΚΑ: 97%

Σίγουρα οι κατασκευαστές παιχνιδιών για PC έχουν να αντιμετωπίσουν κάθε φορά ένα μεγάλο πρόβλημα: Με ποιο τρόπο θα καταφέρουν να κάνουν το παιχνίδι τους να ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα. Μερικοί κατάφεραν τόσο καλά να δημιουργήσουν ένα πρωτότυπο παιχνίδι που όχι μόνο ξεχώριζε από τα υπόλοιπα αλλά δημιουργούσε και ειδική κατηγορία. Αυτό όμως δε μπορεί να γίνεται κάθε μέρα! Ένα άλλο πρόβλημα που έχουν να αντιμετωπίσουν είναι η δημιουργία της κατάλληλης ατμόσφαιρας, του σεναρίου δηλαδή.

Αν ανατρέξετε σε manual θα διαπιστώσετε ότι ακόμη και τα Bubble Bobble είχε μια κάπαια σεναριακή υπαδαμή. Αυτή η υπαδαμή χωρίζεται ε δύο μέρη: Πρέπει να υπάρχει κάποια ιστορία που εξηγεί τη θέση μας στο παιχνίδι (ναι, ακόμη και ο Pcman είχε κάπαια λόγο για να τρώει τελίτσες) και τα ίδια τα παιχνίδια να μας μεταφέρει άσα τα δυνατόν καλύτερα σταν εικανικό κόσμο αυτής της ιστορίας. Πραφανώς αυτά μπαρεί να γίνει ιδανικά σε παιχνίδια adventure ή RPG. Λαιπόν εδών έχουμe ένα παιχνίδι που τα κατάφερε και στα δύο! Μιλάμε φυσικά για το UBIK, τη μεταφορά σε παιχνίδι RPG ενός από τα καλύτερα βιβλία ΕΦ, από έναν από τας καλύτερους όλων των επαχών, ταν Philip K.Dick. Αυτό και μόνα θα ήταν αρκετό. Η CD-Media όμως, που αντιπροσωπεύει τον τίτλα στην Ελλάδα, σκέφτηκε ότι μπαρεί να κάνει κάτι παραπάνω. Ετσι εξελλήνισε πλήρως τα παιχνίδια, δηλαδή ακόμη και αι χαρακτήρες συζηταύν μεταξύ τας στα Ελληνικά! Να-μίζω ότι δεν χρειάζεται να γράψου-



με όλα τα θετικά επακόλουθα, απλά να υπενθυμίσουμε ότι είναι η δεύτερη φορά μέσα σε λίγους μήνες που κάνει κάτι τέταιο η CD-Media, μετά από το Kick Off 98 με τη φωνή του Γιάννη Διακογιάννη. Θα παραύσαμε να γράψουμε ολόκληρα άρθρα σχετικά με την παλιτική αυτή της εταιρείας και τα σχέδιά της για τα μέλλαν αλλά φαντάζομαι ότι ήδη αδημονείτε να διαβάσετε για το παιχνίδι αυτό καθαυτό, απότe επιφυλασσόμεθα.

Δεν ξέρω αν έχετε διαβάσει ή όχι τα βιβλία αλλά έτσι κι αλλιώς αξίζει να ασχοληθούμε με τα σενάρια του παιχνιδιού. Βρισκόμαστε στη Νέα Υόρκη, στα έτας 2019. Οι πόλεμοι δεν γίνανται πλέον λόγω εθνικιστικών διαφορών αλλά για οι-



καναμικά συμφέραντα... Ένα δίκτυα εταιρειών, αι Megacorps, έχει κυριαρχήσει σε όλη τη Βόρειο Αμερική και χρησιμοποιεί οποιοδήποτε μέσα για να διατηρήσει τα παλυτιμότερο αγαθό: τις πληραφαρίες. Οι πράκτορες τους εμπλέκονται σε σαμποτάζ, εκβιασμούς ακόμη και δολαφάνίες. Εντωμεταξύ, η τεχναλογική ανάπτυξη έχει δημιουργήσει μία κατάσταση αθανασίας ή μάλλαν ημιθανάτου. Αν κάποιος πεθάνει (με την έννοια που έχουμe σήμερα) μπαρεί να διατηρηθεί σε αυτήν την κα-



τάσταση μέσα σε κρυογονικούς θαλάμους και ο εγκέφαλός του εξακολουθεί να λειτουργεί κανονικά. Είχαμε επίσης άλλη μια ανακάλυψη, αυτή των ψυχικών δυνάμεων (PSY powers) που έχει αλλάξει τους κανόνες και τις μεθόδους του πολέμου. Μιο εταιρεία, η Hollis Corporation χρησιμοποιεί τέτοιους πράκτορες, κι έχει αποκτήσει ένα τεράστιο πλεονέκτημα έναντι των υπολοίπων εταιρειών. Δημιουργήθηκε έτσι ένας οργανισμός, η Runciter Associates, που στο ρόλο του "καλού" προσπαθεί να βοηθήσει εταιρείες που δέχονται απειλές ή επίθεση από τη Hollis. Εσείς έχετε ακριβώς το ρόλο ενός Διοικητή Ομάδας Κρούσης της Runciter. Από το 2009 που ανακαλύφθηκαν οι δυνάμεις Psy, υπό τον Ray Hollis, ιδρυτή και ιδιοκτήτη της Hollis Corporation, κύλησε πολύ νερό στο αυλάκι. Δημιουργήθηκε για παρά-



δειγμο ειδικό καταστοτικό από όλες τις εταιρείες που νομιμοποιούσε ή απαγόρευε τη χρήση κάποιων από τις δυνάμεις αυτές. Όμως ενώ η Runciter συμμορφώνεται προς αυτό το καταστοτικό, η Hollis δεν έχει αντίστοιχους ηθικούς φραγμούς. Αυτό της δίνει ένα σημαντικό προβάδισμα κάνοντας την εφαρμογή του νόμου πολύ δύσκολη. Ειδικά από τη στιγμή που ο Hollis βρήκε έναν τρόπο να αντιμετωπίσει το μοναδικό μειονέκτημα που έχουν οι πράκτορες Psy: Αν και κατέχουν φοβερές πνευματικές δυνάμεις είναι αδύναμοι σωματικά. Έτσι η Runciter πρέπει να τους παρέχει συνοδεία στις αποστολές με πράκτορες που έχουν σωματικά προσόντα και ευχέρεια στη χρήση όπλων, τους Phys agents. Η Hollis από την άλλη μεριά κατ' αρχάς χρησιμοποίησε παράνομες μεθόδους για να αυξήσει τις δυνάμεις Psy και στη συνέχεια τους έκανε ρομποτικές εμφυτεύσεις για να αυξήσει και τις σωματικές τους ικανότητες. Ο Joe Chip (ο χαρακτήρας τον οποίο ελέγχετε) είναι πράκτορας Phys, αλλά μπορεί να επιλέξει στην ομάδα του και πράκτορες Psy. Για την ακρίβεια μετά την

πρώτη αποστολή θα έχει πάντα μαζί του μια συγκεκριμένη Psy πράκτορα, αλλά ας μη δώσουμε εδώ περισσότερες λεπτομέρειες καθώς θα ακολουθήσει στο επόμενο τεύχος Οδηγός Στρατηγικής αφιερωμένος στο παιχνίδι. Το σενάριο του παιχνιδιού δεν ακολουθεί ακριβώς το βιβλίο αλλά έχει τα ίδια βασικά στοιχεία πλοκής.

Όσον αφορά την ατμόσφαιρα που δημιουργήσουν οι προγραμματιστές είναι σίγουρο πως παραπέμπει σε βιβλίο του Dick, αν εξαιρέσει ίσως κάποιος το πιστολίδι!

Το UBIK όμως δεν υστερεί σε κανένα τομέα, ούτε στον τεχνικό αλλά ούτε και στο gameplay. Τα γραφικά και ο ήχος είναι πάρα πολύ καλά. Φυσικά δεν το συζητάμε για την Ελληνική γλώσσα! Είμαι σίγουρη ότι θα αποτελέσει για όλους σας πρωτόγνωρη εμπειρία, την οποία άλλωστε δεν μπορώ να περιγράψω στο χαρτί, μπορείτε μόνο να τη ζήσετε! Πέρο υπό την ποιότητα των γραφικών, σημασία έχει και η οπτική γωνία από την οποία παρακολουθείτε τη δράση. Στην περίπτωση του UBIK μιλάμε για ΤΙΣ οπτικές γωνίες! Υπάρχουν πολλές κάμερες από τις οποίες μπορείτε να παρακολουθήσετε τη δράση αλλά μην ανησυχείτε, μπορείτε να δώσετε εντολή στο πρόγραμμα να διαλέγει αυτόματα την καλύτερη δυνατή. Αν σος φαί-





νετοι μέχρι τώρα ότι το σενάριο και το τεχνικά χαρακτηριστικά του UBIK, μαζί φυσικά με την Ελληνική γλώσσα, είναι το δυνατό σημείο του παιχνιδιού, χάσατε! Το καλύτερο του σημείο είναι το gameplay. Για να τελειώσετε το παιχνίδι πρέπει να ολοκληρώσετε έναν αριθμό από αποστολές. Μετά από την κλοσική ενημέρωση έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε τα μέλη της ομάδας σας καθώς και τον οπλισμό τους. Σκεφθείτε τώρα ότι έχετε να επιλέξετε ονάμεσο από πράκτορες Phys και Psy. Κάθε Phys πράκτορας μπορεί να έχει κάποιο ειδικότητα, π.χ. σκοπευτής. Επίσης καθένος πρέπει να εφοδιοστεί με όπλο, ενώ μπορείτε να επιλέξετε για κάθε όπλο ονάμεσο σε διαφορετικά είδη πυρομαχικών. Επίσης κάθε πράκτορας πρέπει να εφοδιοστεί με προσοτετικές στολές ενώ υπάρχουν και kit ιατρικά, για hackers, κλπ. Από την άλλη μεριά υπάρχουν 6 είδη δυνάμεων Psy και ο κάθε Psy πράκτορας έχει 3-4 δυνατότητες από ένα ή δύο είδη. Με λίγο λόγιο, οι συνδυασμοί που μπορείτε να κάνετε για να φτιάξετε την ομάδα σας είναι οτελείωτοι. Αν δεν σας ορέσει ιδιαίτερο αυτό, μπορείτε πολύ οπλά να ποτήσετε ένα κουμπί και να έχετε αυτόμοτη σύνθεση ομάδας, ονάλογο φυσικά με την οποστολή.

Σε κάθε οποστολή θα πρέπει να εξερευνη-

σετε κάποιο μέρος, συνήθως μεγάλο, να οπλοποιείτε υπό τους εχθρούς αλλά και να εκτελέσετε κάποιες τοκτικές ενέργειες. Οι μάχες είναι φοβερά έντονες και γρήγορες. Ώρες-ώρες θυμίζουν shoot-em-up. Μην ξεγελιάστε όμως, η νίκη πάντο είναι οπότελεσμα στροτηγικής. Φυσικά η εμπειρία των μελών της ομάδας ουξάνει με κάθε επιτυχή αποστολή. Αν όμως κάποιος σκοτωθεί δεν μπορείτε να τον ξανοχρησιμοποιήσετε. Έχετε πλήρη έλεγχο τόσο της ομάδας σον σύνολο όσο και του κάθε μέλους της οτομικά. Οι εχθροί είναι ορκετά έξυπνοι, πράγμα που σημαίνει ότι επιτίθενται στα οδύνοτα μέλη της ομάδας αλλά και στον Joe Chip γιότι ον χόσετε τον τελευταίο χάνετε και την οποστολή. Αυτό ισχύει και για την πράκτορα Psy που σας συνοδεύει ονογκοστικό στις περισσότερες αποστολές.

Δυστυχώς δεν φτάνει ο χώρος για να επεκταθώ περισσότερο στο UBIK, ολλά οφού τον επόμενο μήνα θα δημοσιεύσουμε τον οδηγό στροτηγικής του θα κοιολάβετε καλύτερο εκεί τον τρόπο με τον οποίο γίνονται οι μάχες. Ενο τελευταίο που θα ήθελο να σημειώσω είναι ότι το επίπεδο δυσκολίας του έχουν σοφή διοφοροποίηση. Αυτό σημαίνει ότι μπορεί να το ποιξει κάποιος που δεν έχει ξονοσχοληθεί με RPG αλλά στο δυσκολότερο επίπεδο θα οπτελέσει πρόκληση ακόμη και για τον πολύπειρο ποιήτη RPG. Επίσης λόγω του τεράστιου συνδυασμού προκτόρων και όπλων μπορείτε να ποιξετε μια οποστολή πολλές φορές και κάθε φορό να αποτελέσει μια νέο πρόκληση. Θέλετε μια συμβουλή; Αγοράστε οπωσδήποτε το παιχνίδι και μετά πηγοίντε και ογοράστε και το βιβλίο, ον βέβοιο δεν έχετε ήδη κάνει το οντίστροφο!



Μια δεύτερη γνώμη

Θα ξεκινήσω λίγα απότομα: δεν μου αρέσαν ιδιαίτερα τα παιχνίδια RPG! Πρατιμώ ένα παιχνίδι στροτηγικής ή adventure! Τώρα γιατί ξεκίνησα έτσι; Γιατί έχω ξετρελαθεί με το UBIK! Αλλωστε θα τα διαπιστώσετε ίδιας όμασι ταν επόμενα μήνα... Θο ήθελα όμως να συγκεντρώσω αυτό τα σχόλιο σε κάτι παυ ίσως ορισμένοι θεωρήσαν μια λεπτομέρεια αλλά έχει πολύ μεγάλη σημασία. Ο λόγας που οπόλousα το UBIK δεν είναι επειδή αποτελεί τη μεταφορά στο PC ενός έργου Επιστημανικής Φαντασίας, της απαίας είμαι πιστός απαδός. Ο λόγας είναι ότι το παιχνίδι είναι πάρα παλύ καλό. Και -ιδού η λεπτομέρεια- αυτό συνέβη γιότι σπριήτηκε σε ένα σενάριο ΕΦ. Αν ξεφυλλίσετε τις σελλίδες του USER ή ρίξετε μια ματιά στη θήκη με τα CD-ROM σας, θα διαπιστώσετε ότι στην πραγματικότητα η συντριπτική πλειοψηφία των παιχνιδιών παυ κυκλοφαρούν, έχουν σενάρια ΕΦ! Αυτό φυσικά γίνεται διότι ένας εικανικός κόσμας, όσο απλός ή σύνθετος είναι, δεν θα μπαράυσε να περιγραφεί παρά μόνα μέσω της ΕΦ. Θα μου πείτε "τότε που είναι, η διοφαρά;". Α, μα είναι παλύ απλό: στα υπόλοιπα παιχνίδια, απλά κόπαιας αναλαμβάνει να δημιουργήσει ένα storyline το απαία θα επιτρέψει στον χρήστη να φανταστεί κόπως ταν κόσμα στον οποίο κινείται ο ήρωας μέσα στο παιχνίδι. Στα UBIK χρησιμοποιήθηκε ένας κόσμος φτιαγμένος από έναν από τους καλύτερους συγγραφείς ΕΦ. Έτσι και τα σενάρια είναι σαφώς δεμένα αλλά και οι πραγμαματιστές δεν προσπαθούν να φτιάξουν έναν κόσμο από τα μηδέν αλλά να ακαλαυθήσουν την πλοκή που περιγράφει ο Dick. Αυτό που με λυπεί είναι ότι α τελευταίας δεν είναι πια μαζί μας για να δει αλλά και να κρίνει τα CD-ROM UBIK. Πάντως για τας γνώστες της ΕΦ, αρκεί ίσως και μόνο ότι το manual του παιχνιδιού προλογίζει α Norman Spinrad! Επίσης να περιμένετε παλλά ακόμη παιχνίδια που βασίζονται σε βιβλία ή δημιουργούνται από την αρχή από τας ίδιους τους συγγραφείς ΕΦ. Εγώ πρασωπικά περιμένω ανυπόμανα το παιχνίδι Starship Titanic από τον Douglas Adams!

Χρήστος Γληγόρης

ΤΟ ΚΥΡΙΑΡΧΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΑ VIDEO GAMES

■ Αποκλειστική παρουσίαση του πολυαναμενόμενου Tekken 3.

■ Πλήρες review του καταπληκτικού Grand Turismo της Sony. Το καλύτερο racing παιχνίδι όλων των εποχών.

■ Διαβάστε για το αιμοσταγές fighting παιχνίδι Bloody Roar.

■ Monsters of Teras Kasi. Όταν ο πόλεμος των άστρων έχει τελειώσει, μια νέα μάχη αρχίζει στη Γη.

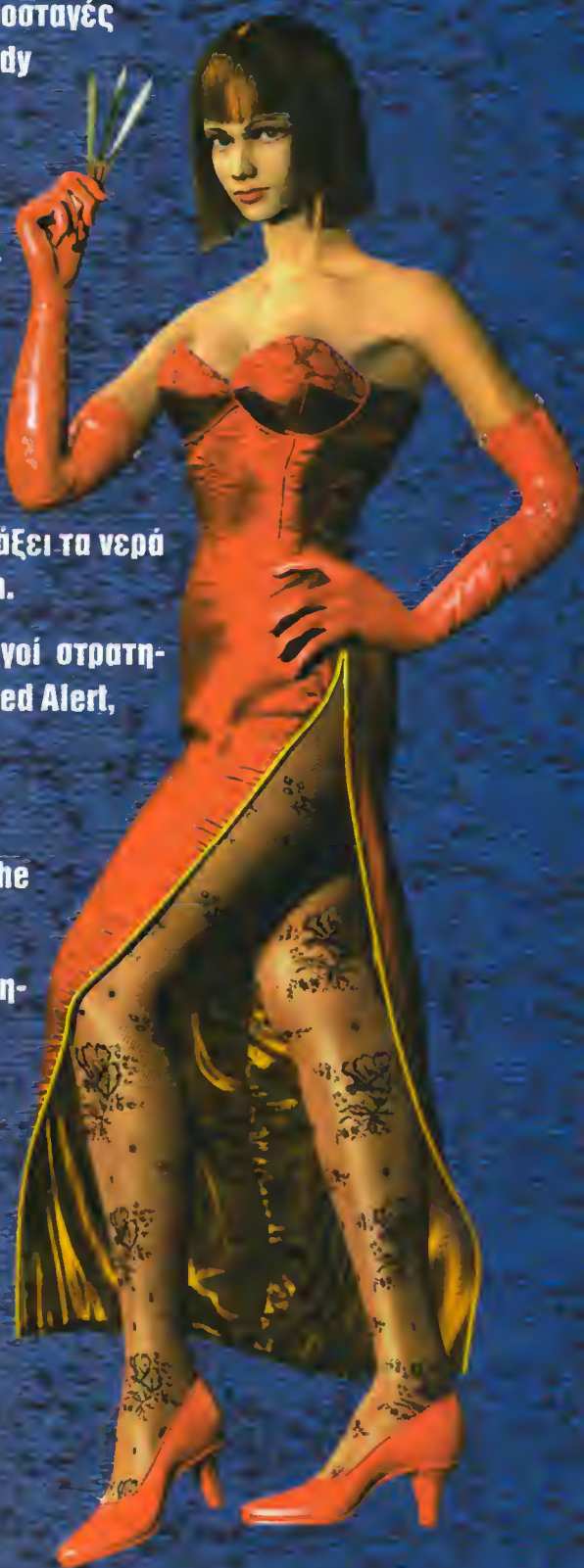
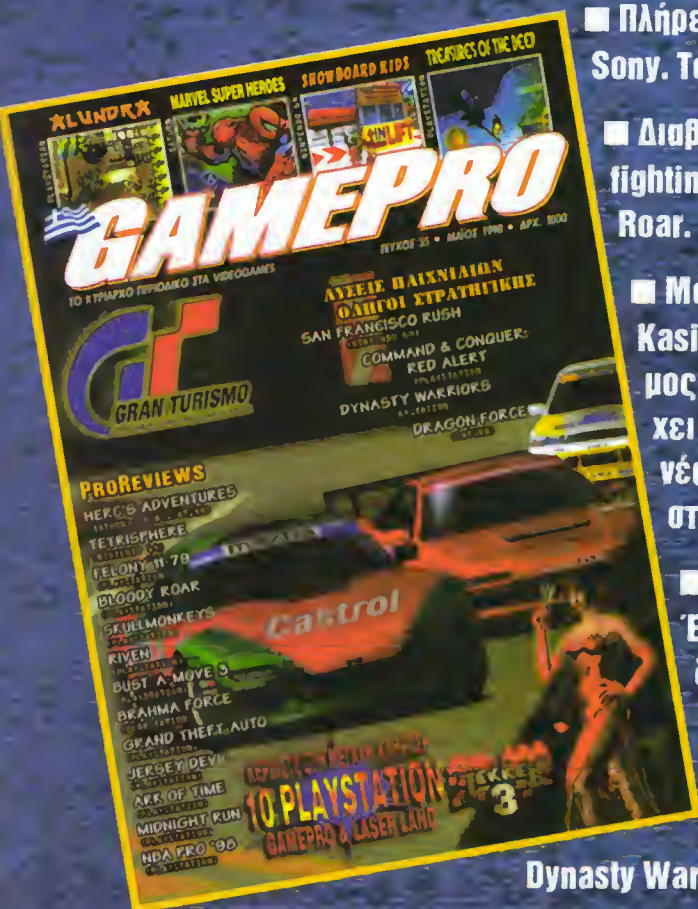
■ Jersey Devil. Ένας μικρός διάολος θα ταράξει τα νερά του Playstation.

■ Πλήρης οδηγός στρατηγικής για το Red Alert, Dynasty Warriors.

■ Καλάθια, γυαλιά και καρφιά στο νέο NBA Pro.

■ Ανακαλύψτε τα μυστικά των βυθών στο Treasures of the Deep.

■ Και όπως πάντα τα καλύτερα tips και hints για τα αγαπημένα σας παιχνίδια.



10 PLAYSTATION
& ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ ΤΟΥΣ ΤΥΧΕΡΟΥΣ
ΝΙΚΗΤΕΣ Σ' ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ
ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ



Black Dahlia

της Μαρίας Χρυσοχού

HOUSE:

Take 2

FORMAT:

WINDOWS 95 CD-ROM

REQUIREMENTS:

Pentium 90, 16 MB RAM, PCI SVGA
4x CD-ROM, 16 Bit Soundcard

ΔΙΑΘΕΣΗ:

DIONIC

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Θα χαλάσει
κόσμο!

ΓΡΑΦΙΚΑ.....92%

ΗΧΟΣ.....92%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.....92%

ΑΝΤΟΧΗ.....95%

ΓΕΝΙΚΑ: 93%

Σε αυτές τις σελίδες, σας παρουσιάζαμε ένα από τα πιο μυστηριώδη παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα. Ο τίτλος του: *Black Dahlia*. Πρόκειται για ένα adventure, που συνδυάζει πολλά στοιχεία από αγαπημένα μας παιχνίδια αλλά το σημαντικότερο είναι ότι σπρίζεται σε αληθινά γεγονότα! Αν σας άρεσε το *Pandora Directive*, αν είστε φανατικοί της σειράς *Indiana Jones*, αν σας γοήτευε η περιπέτεια του *Orient Express*, αν οι ανεξιχνίαστοι φόνοι προκαλούν το αστυνομικό σας δαιμόνιο, αν σας ενδιαφέρουν θέματα όπως μυστικισμός, αποκρυφισμός και αν θέλετε να αισθανθείτε λίγο σαν τους Αδιάφθορους στην περίοδο του Β' Παγκόσμιου Πολέμου, αν σας αρέσουν οι γρίφοι και αν θέλετε να καταδιώξετε ναζί και να αναζητήσετε παλύτιμα αντικείμενα, τότε αυτό είναι το παιχνίδι που σας ταιριάζει.



Θα αναρωτηθείτε, πώς είναι δυνατόν να περιληφθούν όλα αυτά τα στοιχεία σε ένα παιχνίδι; Κι όμως είναι, αν αναλογιστείτε ότι η φανταστική αυτή περιπέτεια εξελίσσεται μέσα σε οκτώ cds, που σας μεταφέρουν με άνεση στην ατμόσφαιρα της επαχής. Κι όλα αυτά μέσα από εκπληκτικά FMV (Full Motion Video), δηλαδή αληθινούς ηθοποιούς και τοπασθεσίες, με άλλα λόγια μία πραγματική χαλιγαντιανή ταινία με ήρωες εσάς ταυς ίδιους! Όπως είπαμε παραπάνω, το παιχνίδι βασίζεται σε αληθινά γεγονότα. Ας δούμε λοιπόν πια ήταν τα ιστορικά γεγονότα που αδήγησαν στην πραγματοποίηση αυτής της περιπέτειας.

Η Μαύρη Ντάλια

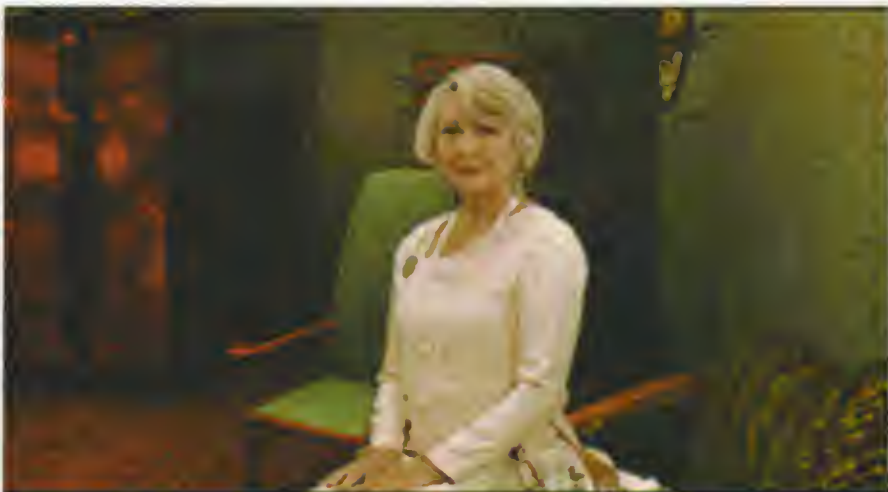
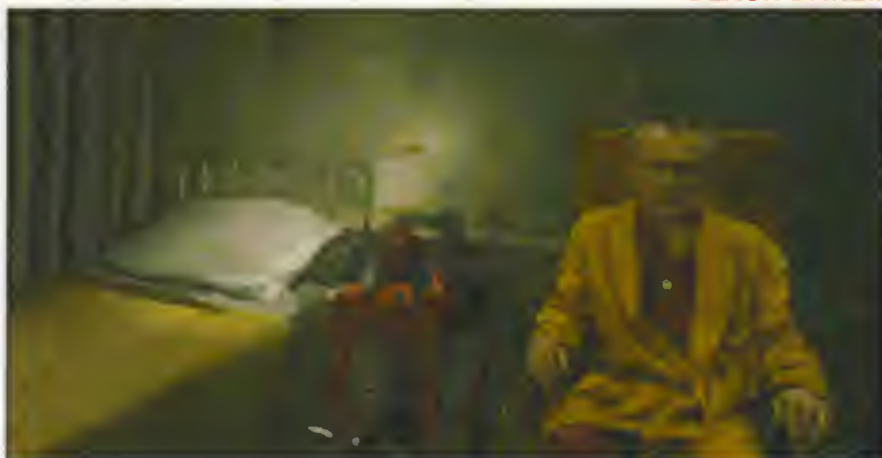
Η εταιρεία Take 2, που ευθύνεται για τον τίτλο,

έκανε μία εκπληκτική σύνθεση από διαφορετικά γεγονότα που συνέβησαν εκείνη τη χρονική περίοδο. Όλα όσα περιγράφονται στο παιχνίδι, δεν συνδέονται ιστορικά μεταξύ τους, η επιτυχημένη σύνθεση αφιέεται απακλειστικά στην ακτάμηνη σεναριακή μελέτη της ομάδας "Take 2". Η σύνθεση απατελείται από τρία διαφορετικά ιστορικά φαινόμενα. Ξεκινάμε με την εμφά-

νιση του πρώτου "serial Killer" στην Αμερική και συγκεκριμένα στα Cleveland. Πρόκειται για έναν ψυχαπαθή δαλαφόνο, ανομαζόμενο "the Torso Killer" α οποίος ευθύνεται για άπειρες δαλοφονίες. Πολλά από τα θύματά του βρέθηκαν διαμελισμένα, τυλιγμένα σε εφημερίδες και θαμμένα στις ερημικές ταποθεσίες ενός βιαμηχανικού πρααστίου, του Kingsbury Run. Ο δολοφόνος δεν βρέθηκε πατέ, παρόλα που καταδιώχτηκε επισταμένα από άπειρες αμάδες, (συμπεριλαμβανόμενου και του "Αδιάφθορου" Eliot Ness). Οι δραστηριότητες του δαλαφόνου σταμάτησαν μυστηριωδώς λίγα πριν τα ξέσπασμα του Β' Παγκόσμιου Πολέμου (τα γεγονότα του Β' Παγκόσμιου Πολέμου συμπεριλαμβάνονται εξίσου στον τίτλο).

Το δεύτερο ιστορικό γεγονός αφορά την άνοδο του φασισμού στην Ευρώπη. Η Γερμανία κατάφερε να πλήξει ευρωπαϊκές χώρες οι οποίες θεωρούνταν υπερδυνάμεις. Σύμφωνα με εικασίες ιστορικών, οι νίκες του Χίτλερ οφείλοντο υπό τη μίο, στο οργανωμένο δίκτυο κατοσκόπων που είχαν στη διάθεσή τους και υπό την άλλη στη χρήση υπερφυσικών δυνάμεων. Είναι γνωστό ότι αρκετά μέλη του κυκλώματος του Φίρερ, ένωθον έλξη για τον μυστικισμό, την αστρολογία, τους σκονδινοβικούς μύθους και τις πογονιστικές γερμονικές τελετουργίες. Ο πιο ιδιόρρυθμος οπ' όλους θεωρείται ο Heinrich Himmler, ο οποίος δημιούργησε μία ψευτοοίρεση για να πορώσει τους SS κοτοδρομείς του. Οι τελετουργίες τους ήτον ένο μείγμο μαύρης μαγείας, ονθρωποθυσιών και προϊστορικών πογονιστικών τελετουργιών. Πολλοί ισχυρίζονται ότι ο ίδιος ο Χίτλερ ήτον ένας ικονότατος μάγος. Λέγεται ότι είχε συνδέσει τον εαυτό του με ένον τύροννο του ένοτου οιώνο, τον Landolph II, ο οποίος χρησιμοποιούσε ως έμβλημό του τη σβάστικα. Πολλές οπό το νοζιστικά δόγματα συνδέονται με εκείνα της εθνικιστικής οργάνωσης "Εταιρεία της Θούλης" (θα τη βρούμε μέσο στο παιχνίδι) η οποία λέγεται ότι βοήθησε τον Χίτλερ στο πρώτο του βήμοτο.

Το τρίτο -και ίσως πιο τρογικό- κομμάτι της ιστορίας που έδωσε έμπνευση στην Take 2 είναι η δολοφονία μίος νεορής ηθοποιού, της Elizabeth Short. Η πανέμορφη Elizabeth Short πάλευε οπεγνωσμένο να κάνει διάσημο το όνομο της, μέσο στην ουτοκροτορία του Χόλιγουντ. Απ' ότι φαίνεται, η σύντομη ζωή της είχε οπό νωρίς σημοδευτεί με κακοτυχία: ορροβωνιόστηκε οτυχώς δύο φορές, (και οι δύο μνηστήρες της σκοτώθηκαν στον πόλεμο) και το έριξε στο ποτό για να ξεχάσει τη θλίψη της. Λέγεται ότι το αγοπημένο της χρώμο ήτον το μαύρο, με το οποίο έβοφε το ρούχο και τα μαλλιά της, και πορότρυνε τους δημοσιογράφους να την οποκαλούν "Μούρη Ντάλια". Τον Ιανουάριο του 1947, η αστυνομία βρήκε το κομματισμένο πτώμα της σε μία ερημική τοποθεσία. Η δολοφονία της Μούρης Ντάλιας ενέπνευσε πολλούς συγγραφείς και οποτέλεσε το βοσικό μοτίβο της ταινίας "True Confessions" με πρωτογωνιστές τον Ρόμπερτ ντε Νίρο και Ρόμπερτ Ντιβάλ. Φαίνεται ότι η "Μούρη Ντάλια" απέκτησε τη φήμη που ήθελε, ον και δυστυχώς ουτή η φήμη της στοίχισε τη ζωή. Η δολοφονία της είχε γίνει με τη μέθοδο του "Torso Killer", κι έτσι συμπέρονον πως ο ψυχοπαθής δολοφόνος χτύπησε οκόμο μία φορά. Ο φονιάς της Elizabeth Short δεν πιάστηκε ποτέ, -όπως εξίσου και ο "Torso Killer". Πολλοί λένε ότι ίσως να ζει μέχρι σή-



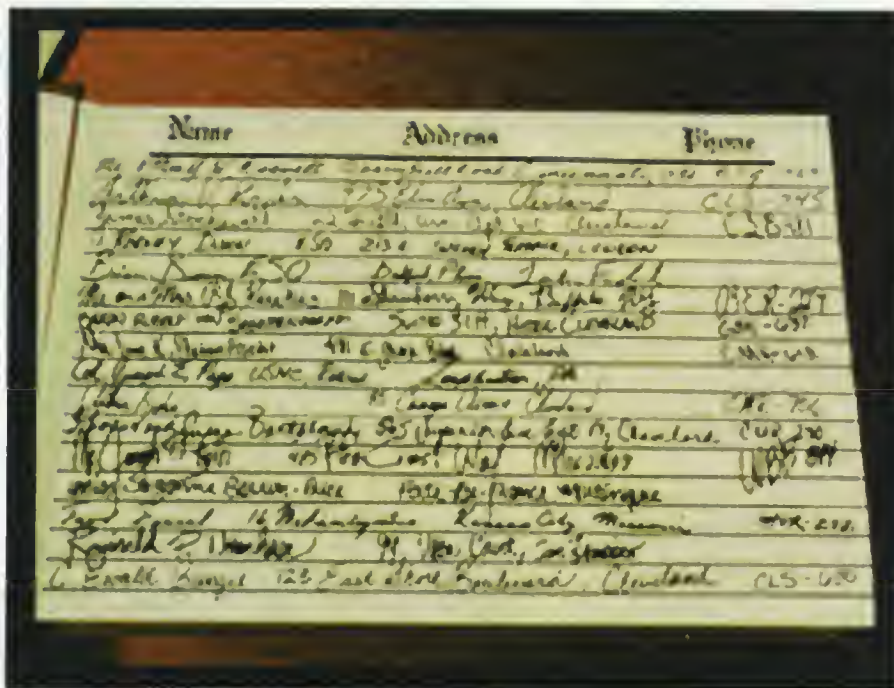
μερα. Το σενάριο λοιπόν του παιχνιδιού κοτόρθωσε να συνδέσει με πολλή επιτυχία την ψυχωτική μονία του "Torso Killer", τον φόνο της Elizabeth Short και την κοτοστρεπτική δράση μίος οργόνωσης, που οδήγησε την ονθρωπότητα σε ένον δεύτερο μεσοίωνο. Μέσα στο παιχνίδι θα συνοντήσουμε αληθινούς ιστορικούς χοροκτήρες, όπως τον "Αδιόφθορο" **Eliot Ness**, τον ντετέκτιβ **Peter Merylo**, ο οποίος είχε πρωτοξεκινήσει την έρευνα για τον "Torso Killer", την **Elizabeth Short**, που κινδυνεύει και πόλι οπό τον ψυχοπαθή δολοφόνο και άλλους, που αφήνου-

με να αναγνωρίσετε μόνοι σας.

Το σενάριο

Η ιστορία ξεκινά το 1941, στο Cleveland. Ο νεορός πράκτορας **Jim Pearson**, δηλαδή εσείς, ξεκινά την έρευνά του για την πιθανή πορουσία προκτόρων του "Πέμπτου Ράιχ" στην Αμερική. Οι έρευνές του όμως θα τον φέρουν οντιμέτωπο με κάτι περισσότερο κοτοστροφικό, που φαίνεται να σχετίζεται με μυστηριώδεις δολοφονίες και υπερφυσικές δυνάμεις. Δύσκολα το πράγματο για τον νεορό πράκτορα, ο οποίος δεν μπορεί να εμπιστευτεί σχεδόν κόνένα μέχρι οποδείξεως





παιχνίδι. Οι γρίφαι, πρέπει να αναφέραμε ότι είναι εξαιρετικής δυσκαλίας, παρουσιάζονται όμως κατά τέτοια τρόπο που σχεδόν μας πιατρεύουν να τους λύσουμε. Η ατμόσφαιρα μυστηρίου είναι διάχυτη σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μην ξεχνάτε ότι κάπως έτσι αισθάνθηκαν οι ντετέκτιβς που ανέλαβαν αυτές τις άκρως επικίνδυνες υποθέσεις. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ απλός: περιστρέφεστε στην οθόνη, αντικρίζοντας ρεαλιστικά τα περιβάλλοντα. Σημαντικά στοιχεία του παιχνιδιού κρύβονται όπου μπορείτε να φανταστείτε: σε ταβάνια, πατώματα, στην παραμικρή γωνία. Τα αντικείμενα μπαίνουν αυτόματα στο inventory, από τη στιγμή που θα τα δει ο Jim Pearsan. Η κυκλοφορία στην πόλη του Cleveland γίνεται μέσω της λειτουργίας world map, όπου επιλέγετε τα μέρας που θέλετε να επισκεφτείτε. Τι άλλο θα μπορούσαμε να πούμε γι' αυτό το συγκλονιστικό, ρεαλιστικό παιχνίδι που έχει βγει μέσα από την πραγματική ζωή;

του εναντίου. Ο πρακτάχός του στην έρευνα, **Walter Pensky**, βρίσκεται υπό ιατρική παρακολούθηση, εφόσον απ' ό,τι λένε η ψυχική του ισαρραπία διαταράχθηκε από τον φόρτο εργασίας. Τα πράγματα όμως είναι μάλλον διαφορετικά... Υψηλά ιστάμενα κυβερνητικά στελέχη, δείχνουν να καλύπτουν την υπόθεση, στέλνοντας τον "επικίνδυνο" και καθόλα υγιέστατο Walter Pensky στην απαμόνωση ενός σαναταρίου... Ποια τύχη θα έχει άραγε ο Jim Pearsan στις έρευνές του; Τα παιχνίδια είναι γεμάτα γρίφους, τους οποίους πρέπει να λύσει ο Jim Pearsan, αν θέλει να μπει στα έγκατα της μυστικιστικής αργάνωσης, που θα τον οδηγήσει στην αποκάλυψη του φριχτού "Torso killer". Ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος τον αναγκάζει να σταματήσει τις έρευνές του. Μετά το τέλος του, ο Jim Pearson βρίσκεται πάλι στα ίχνη της οργάνωσης, αυτή τη φορά αναζητώντας προσωπικά να λύσει την υπόθεση. Η ζωή του έχει πλέον "ποτιστεί" από τη συνωμοσία της Μαύρης Ντάλια... Τα παιχνίδια όπως πραγματικά, αποτελούνται από εκπληκτικά γραφικά, τύπου FMV, τα οποία μας επιτρέπουν να παρακολουθούμε την εξέλιξη μίας πραγματικής χαλιγουντιανής ταινίας, με ήρωες εμάς τους ίδιους. Μέσα στους χαρακτήρες θα συναντήσουμε και γνωστά ηθοποιούς όπως τον Dennis Hopper, στον ρόλο του Walter Pensky, καθώς και τους Teri Garr και Darren Elikor, γνωστοί από σειρές και τηλεοπτικές ταινίες. Για κάθε τοποθεσία που επισκεπτόμαστε υπάρχει ένα μικρό βίντεο εποχής, (εξαιρετικές είναι οι σπάνιες σκηνές που περιγράφουν τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο). Τα μουσικά θέματα της ταινίας-παιχνιδιού είναι εκπληκτικά δεμένα με το ίδιο τα



Η τύχη του γαλαξία στα χέρια σου

ΑΠΟΔΡΑΣΗ RUNAWAY

ΤΟ Ν°1 ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Στο μακρινό μέλλον, πολλοί αρχηγοί παρόμοιων οργανώσεων συμμαχούν με σκοπό την κατάκτηση του σύμπαντος. Έχοντας ήδη κατοφέρει σε μικρό χρονικό διάστημα να θέσουν υπό την πλήρη έλγξή τους το ηλιακό σύστημα, έχουν αποδείξει τη δύναμή τους. Μιο από τις προσπάθειες που έκανε η κεντρική άμυνα του Γαλαξία για να εμποδίσει την εξόπλωσή τους, ήταν να στείλει κατασκόπους με σκοπό να μάθει τα μελλοντικά τους σχέδια. Δυστυχώς όμως αυτοί εντοπίστηκαν αμέσως και οδηγήθηκαν σε φαλακές αφίστης ασφαλείας στον πλανήτη Άρη. Τώρα εσύ παίρνεις τη θέση αυτών των κατασκόπων στην προσπάθειά τους να αποδράσουν και να διαφύγουν εκτός των συνόρων του ηλιακού μας συστήματος, ώστε να μεταβιβάσουν τις πληροφορίες που έχουν συλλέξει. Μόνος σου ή σε συνεργασία με έναν άλλο συνάδελφό σου επιβιβάζεις στο σκάφος σου και αρχίζεις την αποδράση.

ΠΕΡΙΕΧΕΙ:

- Πολυώρα συναρπαστικό gameplay.
- Pre-rendered γραφικά
- 13 πιστές αριζαντίου και καθέτου scrolling.
- 14 διαφορετικά θανατηφόρα όπλα για κάθε παίκτη.
- 5 μεγάλα αντίπαλα σκάφη.
- Μέχρι και 47 διαφορετικά παράλληλα scrolling.
- Δυνατότητα παιχνιδιού δυο παικτών ταυταχρانا.
- Εντυπωσιακές κινηματογραφικές σκηνές.
- Χιλιάδες κορέ κίνησης.
- Δυνατότητα αφαράς όπλων και extra ζωών στα τέλους κάθε επιπέδου.
- Ηχητικά και φωνητικά εφέ.
- Καταπληκτική μουσική παιότητας CD.

Είπαν:

Περιοδικό RAM

"... (η απόδραση) είναι ένα παιχνίδι που μπορεί άνετα να σταθεί δίπλα στα αντίστοιχα αγγλικά και αμερικανικά παιχνίδια δράσης και να προσφέρει ελληνικά μενού και την ικανοποίηση ότι επιτέλους μπορέσαμε ως Έλληνες να παράχουμε ένα παιχνίδι επαγγελματικών προδιαγραφών από το μηδέν και όχι μεταφράζοντας κάποιον ξένο τίτλο."

Περιοδικό ROM

"...Το πρώτο ελληνικό παιχνίδι δράσης, εκατό της εκατό, είναι πραγματικότητα. Μια περιπέτεια με διαστημική υπόθεση και πολύ καλά γραφικά είναι αποτέλεσμα της συνεργασίας της MLS με τη Cybertech."

Περιοδικό Games

"...Η απόδραση είναι ένας πολύ καλός τίτλος που αξίζει να τον αποκτήσετε. Άλλωστε, είναι και θέμα πατριωτισμού, αφού στην Απόδραση όλες οι εντολές είναι γραμμένες στα ελληνικά. Προλάβετε λοιπόν να αποδράσετε πριν από το τέλος του παιχνιδιού."



Απόδραση

του Νίκου Ζωγόπουλου

HOUSE:

MLS Multimedia/Cybertech

FORMAT:

PC CD-ROM

REQUIREMENTS:

486DX-4/133, 8MB Ram, CD-ROM
4x, 10MB HD, Soundcard

ΔΙΑΘΕΣΗ:

MLS Multimedia

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Fire, fire!

ΓΡΑΦΙΚΑ73%

ΗΧΟΣ.....80%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.....85%

ΑΝΤΟΧΗ81%

ΓΕΝΙΚΑ: 80%

Τα 2D shoot'em up παιχνίδια είναι μια κατηγορία παιχνιδιών που έχει παραμεληθεί αρκετά από τις εταιρείες software (έχω να δω ένα καλό shoot em up από την εποχή του

Raptor!). Από την άλλη πλευρά, υπάρχουν αρκετοί gamers που είναι ιδιαίτερα φανατικοί με αυτήν την κατηγορία παιχνιδιών. Εμείς (που ανήκουμε επίσης στην παραπάνω κατηγορία) θα σας παρουσιάσουμε υπερήφανα το πρώτο 100% Ελληνικό παιχνίδι. Ναι φίλτατοι αναγνώστες είναι γεγονός! Η Ελληνική παραγωγή software επεκτείνεται συνεχώς και τελικά φτάσαμε (επιτέλους) στο σημείο να βγάζουμε και εμείς παιχνίδια. Τώρα θα αναρωτιέστε πόσο καλό είναι, έτσι; Διαβάστε το review για να βγάλετε και εσείς τα συμπεράσματά σας.



Το "Απόδραση" είναι όπως θα αντιληφθήκατε ένα παιχνίδι shoot em up. Η ιστορία του είναι η εξής: Στο μακρινό μέλλον, πολλοί αρχηγοί παρανόμων οργανώσεων συμμαχούν με σκοπό την κατόκτηση του σύμπαντος. Μάλιστα, σε σχετικά μικρό χρονικό διάστημα έχουν ήδη καταφέρει να ελέγχουν το ηλιακό μας σύστημα. Η κεντρική άμυνα του Γαλαξία αποφάσισε να στείλει κατασκόπους με σκοπό να μάθουν τα μελλοντικά σχέδια των παρανόμων. Όμως αυτοί εντοπίστηκαν και φυλακίστηκαν στις φυλακές υπήστης ασφαλείας του Αρη. Εσείς παίρνετε τον ρόλο αυτών των κατασκόπων, και προσπαθείτε να δραπετεύσετε από τις φυλακές, έτσι ώστε να μεταβιβάσουν τις πληροφορίες που ήδη είχαν συλλέξει πριν συλληφθούν. Αυτά τα ολίγο όσον αφορά την ιστορία. Σίγουρα το σενάριο δεν είναι και τίποτε φοβερό, αλλά έτσι κι αλλιώς στα περισσότερα τέτοια παιχνίδια, το σενάριο υφί-

σταται μόνο και μόνο για να δικαιολογεί την ύπαρξη του παιχνιδιού. Περνόμε τώρα στην ουσία. Κατ' αρχήν να πούμε πως το παιχνίδι μας έρχεται σε cd και τρέχει από αυτό χωρίς να κάνετε εγκατάσταση. Βέβαια χρησιμοποιεί τον σκληρό δίσκο, αλλά εγκατάσταση δεν θα κόνετε. Ξεκινώντας το, θα δείτε τα λογότυπα των εταιρειών που δούλεψαν για το παιχνίδι αυτό. Υστερό θα δείτε μια εντυπωσιακή 3D rendered εισαγωγή, και θα μπειτε στο κυρίως menu (ή μενού για να το πω και πιο... Ελληνικό!). Από το κεντρικό μενού, μπορείτε να ρυθμίσετε το επίπεδο λεπτομέρειας (Γιατί δεν διαθέτει

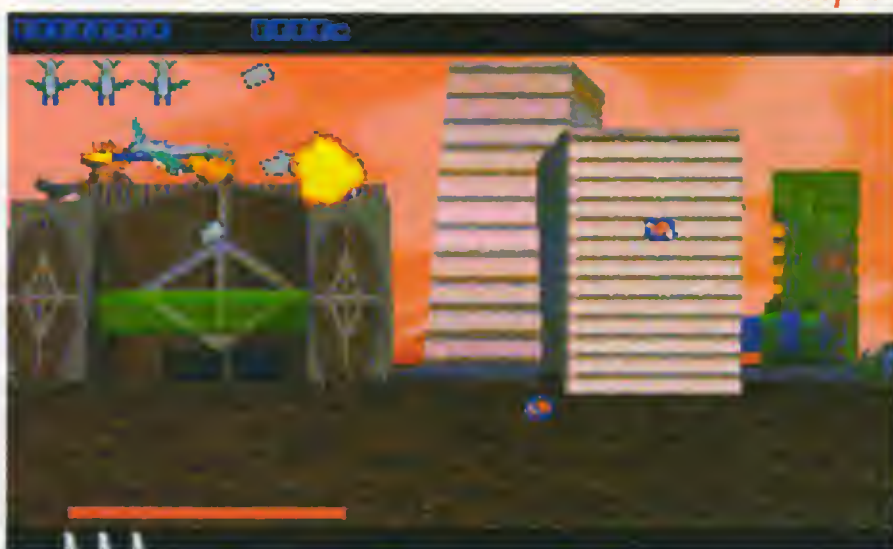


ανάλυση 640 x 480 κύριοι;), καθώς και τα πλήκτρα κίνησης και την κάρτα ήχου. Αυτές είναι όλες κι όλες οι ρυθμίσεις. Από εκεί και πέρα... απλά παίζετε. Το παιχνίδι διαθέτει άφθονες εμβόλιμες σκηνές (πάντα 3D rendered) που θα χορτάσουν και τον πιο απαιτητικό. Εσείς βλέπετε τη δράση από το πλάι και υπάρχουν πίστες όπου η κίνηση είναι οριζόντια, αλλά σε μερικές υπάρχει κάθετο scrolling. Το



πρώτο πράγμα που θα προσέξετε θα είναι η γρήγορη και ομαλή κίνηση της οθόνης (το scrolling που λέγαμε προηγουμένως). Αυτό είναι ένα ιδιαίτερα ευτυχές γεγονός γιατί ολλιώς θα είχατε μεγάλο πρόβλημα. Δυστυχώς οι εχθροί βγαίνουν από παντού και σε συνδυασμό με τη μάλλον μεγάλη ταχύτητα του παιχνιδιού θα σας κάνει να χάσετε το πολύ σε 20 δεύτερα! Μην ονησυχείτε όμως, αυτό θα συμβεί στα πρώτα παιχνίδια. Μετά από λίγη προ-

πρόνηση θα τα καταφέρνεται πολύ καλύτερα. Καθώς προχωράτε, πολλοί εχθροί που θα καταστρέψετε θα σας αφήσουν κάποια power ups που αν τα μαζέψετε θα βελτιώσετε τα όπλα σας. Επίσης θα δείτε ότι πολλοί εχθροί θα αφήνουν κάτι στρογγυλά αντικείμενα. Αυτά είναι μονάδες credits που θα σας επιτρέψουν να αγοράσετε έξτρα όπλα στο τέλος της πίστας (αν φτάσετε!). Τέλος να πούμε πως τα όπλα είναι πάρα πολλά (14 για τον κάθε παίκτη) και είναι αναγκαίο να μαζεύετε οτιδήποτε βλέπετε γιατί όσο πιο πολλά όπλα έχετε, τόσο πιο μακριά θα φτάσετε. Εσείς διαθέτετε 2 ζωές, και φυσικά δεν καταστρέφεστε αν "φάτε" μια σφαίρα. Υπάρχει δείκτης ενέργειας που μειώνεται όταν σας χτυπάει κάποιος εχθρός, και αν φτάσει στο μηδέν... Μπουμ! Ευτυχώς όμως, υπάρχουν κάποια items που αν τα πάρετε θα αναπληρώσουν μέρος της ενέργειάς σας, έτσι ώστε να καθυστερήσετε το μοιραίο. Αν χάσετε, χάνετε και τα όπλα που έχετε γι' αυτό καλό θα είναι να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί. Αν παρ' όλα αυτά, το παιχνίδι σας φαίνεται δύσκολο, τότε βρείτε ένα γενναίο φίλο σας, και ορμήστε στη μάχη μαζί, αφού το παιχνίδι υποστηρίζει 2 Players mode. Άλλο ένα ωραίο στοιχείο του παιχνιδιού είναι πως μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε δύο σκάφη, τα οποία διαφέρουν μεταξύ τους. Το ένα είναι πιο ευέλικτο ενώ το άλλο διαθέτει μεγαλύτερη δύναμη πυρός (είναι όμως σημαντικά πιο αργό). Διαλέγετε και παίρνετε. Περνώντας τώρα στα τεχνικά σημεία, θα ξεκινήσω όπως πάντα από τα γραφικά. Τα γραφικά λοιπόν είναι μέτρια. Δεν είναι άσχημα, αλλά δεν είναι και τίποτε ιδιαίτερο. Πάντως κάνουν καλά τη δουλειά τους, ενώ ευτυχώς η κίνηση των sprites γίνεται μέσω αρκετών frames. Το scrolling είπαμε πως είναι αρκετά καλό και ρευστό, ενώ διαθέτει και πολλαπλά επίπεδα κίνησης, πράγμα αρκετά εντυπωσιακό. Γενικά τα γραφικά μπορεί να μην είναι κορυφαία, αλλά πάντως είναι ευχάριστα και δεν πρόκει-



ται να μπερδεύονται μεταξύ τους, ενώ επίσης όμορφες είναι οι εκρήξεις των εχθρών. Ο ήχος του παιχνιδιού αξίζει ιδιαίτερης μνείας, μια και είναι πολύ καλός, ιδιαίτερα στη μουσική το παιχνίδι "πετάει". Το μουσικό θέμα θυμίζει πολύ ταινία του Hollywood με το θριαμβευτικό και ρυθμικό μοτίβο να κλέβει την παράσταση. Τα ηχητικά εφέ κυμαίνονται σε συνηθισμένα επίπεδα. Το gameplay τώρα είναι ένας τομέ-

ας που το παιχνίδι θα μπορούσε να τα καταφέρει και καλύτερα, αλλά ακόμα και έτσι όπως είναι θα ικανοποιήσει τον παίκτη. Βασικά, το (μοναδικό) πρόβλημα του gameplay είναι η αυξημένη δυσκολία, που απαιτεί από τον παίκτη να μην κάνει λάθη, γιατί θα αποβούν μοιραία, και μάλιστα πάρα πολύ γρήγορα!

Παρ' όλα αυτά όμως, το παιχνίδι θα σας κρατήσει αρκετό καιρό μαζί του, αρκεί να του δώσετε την ευκαιρία. Πιστεύω πάντως (αντικειμενικά, μην νομίζετε πως το παρουσιάζουμε καλύτερο επειδή είναι Ελληνική δουλειά) πως το "Απόδραση" δεν είναι άσχημο παιχνίδι, απεναντίας πρόκειται για μια καλή και φιλόδοξη δουλειά. Αν βελτιωθεί λίγο στα γραφικά, και στο gameplay, τότε θα μπορούμε να μιλάμε για ένα shoot'em up που θα μπορεί να "χτυπήσει" και τις παραγωγές των μεγάλων εταιρειών. Όσοι πάντως θα θέλατε να έχετε στη συλλογή σας ένα συμπαθητικό παιχνίδι τότε ρίξτε του μια ματιά.

Πιστεύω πως αξίζει τον κόπο. Εμείς από την πλευρά μας θα θέλαμε να επικροτήσουμε την όλη προσπάθεια και τους ανθρώπους που εργάστηκαν για να υλοποιηθεί το παιχνίδι αυτό, και να τους πούμε πως θα περιμένουμε για review και το "Απόδραση II"!





Incubation

του Νίκου Ζωγόπουλου

HOUSE:

Blue Byte

FORMAT:

PC CD-ROM

REQUIREMENTS:

Pentium 90, 16MB Ram,
SVGA PCI, Win95, DirectX

ΔΙΑΘΕΣΗ:

PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

They're coming
through the
walls!
Somebody
help us.....

ΓΡΑΦΙΚΑ.....88%

ΗΧΟΣ.....91%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.....89%

ΑΝΤΟΧΗ.....87%

ΓΕΝΙΚΑ: 89%

Τον τελευταίο καιρό, ο χώρος του κινηματογράφου μοιάζει να έχει καταληφθεί από ψύκωση με τις ταινίες science fiction. Θα θυμάστε βέβαια τα Independence day, Arrival, και πιο πρόσφατα τα Starship Troopers και Alien 4. Φαίνεται πως οι άνθρωποι δεν συμπαθούν και τόσο τους εξωγήινους. Το Incubation είναι ένα παιχνίδι που θα αρέσει σε όλους όσους θα ήθελαν να είναι στη θέση της Helen Ripley στο Alien. Αποκομμένοι και μόνοι ενάντια στους κακούς εξωγήινους. Και ο μόνος σύμμαχός θα είναι το όπλο σας!

Το turn based παιχνίδι στρατηγικής ουσιοστικό ξεκίνησαν από το ένδοξο XCOM. Πρόκειται για μια κατηγορία παιχνιδιών που έχουν πολλά κοινά στοιχεία με το κλασικό σκόκι. Πρέπει να μελετάτε προσεκτικά τις κινήσεις σας, να προβλέπετε τις κινήσεις των αντιπάλων σας, και να έχετε πάντα εναλλακτική λύση για να μην στριμωχτείτε σε κομινό γωνιά. Στο Incubation ονομαζόμαστε μια ομάδα commandos (οι Starship troopers) και πρέπει να ξεκοιμάστε μια ολοκληρωμένη βάση από τους εισβολείς. Στην αρχή έχετε δύο στρατιώτες, και έναν αξιωματικό που είναι ο επικεφαλής (εσείς δηλαδή). Μπορείτε να βλέπετε τη δράση από τρεις διαφορετικές οπτικές γωνίες, πρόγμο που δίνει στο παιχνίδι μεγάλη ευελιξία. Συγκεκριμένα βλέπετε την πίστο, είτε από πλήρη κάτοψη, είτε από προοπτική 45 μοιρών από ψηλά, και το καλύτερο, από προοπτική πρώτου προσώπου (όπως στο Doom). Οι μονόδες σας ελέγχονται πολύ οπλά, και θα χρειαστεί να χρησιμοποιείτε μόνο το



mouse. Οι αλλαγές των οπτικών γωνιών γίνονται τοχάτο και θα σας εντυπωσιάσει σίγουρο το στοιχείο αυτό. Στο panel σας όμως υπάρχουν και άλλο χρήσιμο πρόγμο. Κοτ' αρχήν υπάρχει το scanner σας (Alien style) που σας δείχνει που και σε ποιο απόσταση υπάρχουν aliens. Κάθε στρατιώτης σας διαθέτει κόποιες "μονόδες" που αντιστοιχούν στις κινήσεις του στον κάθε γύρο που παίζετε. Για παράδειγμα, έχει ένας στρατιώτης σας 3 μονόδες. Για να κάνετε 1 βήμα χρησιμοποιεί μίο, για 2 βήματα 2, κ.λ.π. Επίσης μίο μονόδο χρειάζεται για να πυροβολήσει. Αφού χρησιμοποιήσετε τις μονόδες σας όσο πιο σοφό νομίζετε, και οφού τελειώσετε με τους στρατιώτες σας, μετά κινούνται το aliens. Νο ξέρετε πως το ίδιο ισχύει και για αυτό, με τη διαφορά όμως πως εσείς δεν ξέρετε πόσες μονόδες έχουν. Όμως μετά από μερικά



παιχνίδι θα μάθετε εμπειρικό πόσο περίπου κινούνται. Βέβαιο να σημειώσω εδώ πως το aliens δεν είναι μόνο ένα είδος. Υπάρχουν συνολικά 11 είδη εξωγήινων, καθένος με διαφορετικό πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Μην οργώνετε, στο manual του παιχνιδιού υπάρχει ονομαστική παρουσίασή τους. Όσο προχωράτε και σκοτώνετε το

aliens, οι φοντάροι σας θα απακτούν βοθμούς εμπειρίας. Αυτό είναι ιδιαίτερο σημαντικό, γιατί ον δεν ανέβει η εμπειρία των στρατιωτών, δεν πρόκειται να σκαπεύουν καλά (και τα να χάσει κάποιος μίο βολή, είναι όσχημο πράγμα, ιδιαίτερο αν τελειώνουν και τα πυρομοχικά), αλλά και χωρίς τους βοθμούς αυτούς, δεν θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε καλύτερα όπλα. Τα όπλα είναι πολλά και διάφορα. Υπάρχουν οπότε απλά πιστόλια, μέχρι κανόνιο laser, ενώ φυσικά υπάρχει και εξοπλισμός όπως οσπίδες διαφόρων οντοχών, scanners μεγαλύτερου βεληνεκούς, jetpack, λασοί, φαρμακεία, και πολλά άλλα. Θα πρέπει να το χρησιμοποιείτε με σύνεση, και φυσικά να τα αγοράζετε με πρασαχή, γιατί μιο λάθος επιλογή μπορεί να σας κοστίσει πολύ παροπώνω από απλά τα χρήματα που κοστίζει. Οι πίστες, είναι κάποιοι χώροι, μικροί σχετικά σε μέγεθος, και ποικίλουν σε είδη. Υπάρχουν αποθήκες, βάσεις προσαγείωσης διαστημικών σκοφών, ιατρείο, και γενικά οτιδήποτε θα έβλεπε κανείς σε μία διαστημική βάση. Τα Incubation είναι ένα παιχνίδι που βασίζεται κυρίως στην ατμόσφαιρα που έχει. Όταν θα κόνετε μάχες θα "μπείτε" τότε παλύ μέσα στο παιχνίδι που δύσκολο θα ξεκολλήσετε. Η αγωνία και το suspense κάνουν έντονη την πορουσία τους, και σε πολλά σημεία θα νιώσετε και οι ίδιοι στον να σας κυνηγάνε τα aliens. Περνώντας τώρα στο γραφικά, αυτό είναι 3D, και κινούνται πολύ καλά, αρκεί να έχετε μια κολή κάρτα γραφικών, ενώ υποστηρίζονται και 3Dfx κάρτες. Ο σχεδιασμός των levels είναι πολύ άμορφος, με πειστικά και καλοφτιαγμένα γραφικά, που θα σας ικανοποιήσουν στο έπακρο. Το aliens δεν δείχνουν και πάρα παλύ τραμοκτικό, αλλά θα κάνουν κολά τη δαυλειό τους. Ο ήχος είναι ΦΟΒΕΡΟΣ! Η μουσική ειδικά θα σας πωρώσει, κυρίως λόγω του ότι η μελωδία είναι παλύ Hollywood-ιστή και με θριαμβευτικό ρυθμό, σε στιλ "θα πεθάνουμε για την πατρίδα". Πάντως είναι καταπληκτική. Τώρα όσαν οφάρό το gameplay, εδώ τα πράγματα είναι περίεργα. Αν σας αρέσουν τα real time παιχνίδι στρατηγικής, τότε μάλλον τα Incubation θα σας απωθήσει. Αν όμως σας άρεσε το XCOM και το Syndicate, τότε το Incubation είναι μια οπαιρήτητη αγορά για εσάς. Πιστεύω πάντως πως οκόμο και αν δεν σας αρέσουν τα turn based strategy games, καλό θα ήταν να του ρίξετε μια ματιά γιατί αξίζει πραγματικό τον κόπο. Αν και η δυσκολία του είναι μάλλον ουξημένη (έχουσα μετά από 3,5 ώρες παιχνιδιού στο πέμπτο μόλις level), παρ' όλα αυτά το παιχνίδι είναι χωρίς ομειβολίο πολύ κολό. Η ατμόσφαιρά του, το

γραφικά του και α πραγματικό απερίγραπτος ήχος του, τα κόνουν έναν φαβερό ανταγωνιστή στην αγορά των strategy games, κι ως είναι και turn based. Πάντως

πιστεύω πως οκόμο και η θεματολαγία του (οι μάχες για επιβίωση με τα aliens δηλαδή) είναι οφ' ενός "μέσο" στον ρυθμό της μόδας, αλλά και πολύ περισσότερα παρωτική οπότε άλλων παιχνιδιών που μάχεστε όνθρωποι εναντίον ονθρώπων. Δεν πρόκειται να χτίσετε τίπατε, ούτε να επισκευόζετε κτίριο και άλλες τέτοιες σάχλες. Απλά πολεμάτε, και φροντίστε να παλεμήσετε όσο καλύτερα μπορείτε, γιατί ολλιώς θα καταλήξετε σε μαύρη πλαστική σακούλο. Αλλά οπότε την όλλη πλευρό, ποιας θέλει να ζήσει για πάντα;





Great Battles of Hannibal

του Αωτώνη Μαύρου

HOUSE:

Interactive Magic

FORMAT:

WIN 95 CD-ROM

REQUIREMENTS:

Pentium 90, 16 MB RAM,
80 MB RAM, SVGA

ΔΙΑΘΕΣΗ:

CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αν δεν το πάει
για βροχή,
μάλλον θα
χιονίσει...

ΓΡΑΦΙΚΑ.....80%

ΗΧΟΣ.....90%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.....80%

ΑΝΤΟΧΗ.....85%

ΓΕΝΙΚΑ: 82%

The Great BATTLES of HANNIBAL

Εδώ λοιπόν έχουμε τα εξής: 1. Ένα παιχνίδι στρατηγικής, συνέχεια του Great Battles of Alexander, ένα παιχνίδι με σχετικά καλές κρπικές και την Interactive Magic, μία εταιρεία που μας έχει συννηθίσει, σε κάτι καλύτερο κάθε φορά... Τελικά μάλλον, η ειδικότητα της εταιρείας είναι οι εξομοιωτές πτήσης. Και αυτό γιατί για παιχνίδι στρατηγικής, το GREAT BATTLES OF HANNIBAL θα λέγαμε ότι απλά, δεν μας απογοήτεψε. Αλλά δύσκολα θα το βάζαμε στα καλύτερα του είδους... Ας δούμε όμως τα πράγματα πιο αναλυτικά...



Στο review που κάναμε στα Sid Meyer's Gettysburg θέσαμε ένα βασικό ερώτημα. Τελικά παια είναι τα στοιχεία που κάνουν ένα παιχνίδι στρατηγικής να είναι αρκετά καλό; Τελικά δεν είναι μόνο τα γραφικά, ο ήχος, η ταχύτητα και ο χειρισμός. Αν τα έχει όλα αυτά, με τον ανταγωνισμό των εταιρειών σήμερα, απλά καταφέρνει να είναι ένα επίπεδο πάνω από το μέτριο... Αλλά για να γίνεις ένας από τους καλύτερους, σίγουρα θέλει κάτι πια παλύ... Θέλει να έχεις και την ευστραφία, να παρουσιάσεις μία δαυλειά, διαφορετική από τις υπόλοιπες. Αλλά και να παρουσιάσεις ένα έξυπνο σκηνικό, που να κρατάει το ενδιαφέρον ζωντανό...

Τα GREAT BATTLES OF HANNIBAL μάλλον δεν τα κατάφερε και πολύ καλά σε αυτόν τον τομέα... Η ιστορία είναι πάνω κάτω γνωστή. Βέβαια δεν είναι και τόσο ακαυσμένη όσα οι εκστρατείες του Αλέξανδρου, ούτε τόσο παλύ καντά μας όσα ο 2ος παγκόσμιος πόλεμος. Αλλά αυτό δεν ναμίζω ότι παίζει και πολύ μεγάλο ρόλο. Ο Εμφύλιος πόλεμος στην Αμερική είναι σίγουρα πια μακριά από εμάς.. Αλλά είδατε τι σημαίνει... the ultimate strategic... Τέλος πάντων... θα προσπαθώ να αφήσω τις συγκρίσεις έξω από αυτό το review... Η ιστορία έχει ως εξής:

Εσείς έχετε τον έλεγχο του στρατού των Μακεδόνων και των Καρχηδονίων με αρχηγό τον στρατηλάτη Αννίβα, και προσπαθείτε να φέρετε σε πέ-

ρας τη μεγάλη επιχείρηση της "Ανάβασης του Αννίβα". Να καταφέρετε δηλαδή, να μπειτε στη Ρώμη με τους δυνατούς σας ελέφαντες και να καταλάβετε τη Ρωμαϊκή Αυτακρατορία. Το σύστημα του στρατού σας, βασίζεται στην απατελεσματική χρήση του συνδυασμού των όπλων μαζί με τη δύναμη των σωμάτων φάλαγγας και με αιχμή την ικανότητα αιφνιδιασμού που είχαν οι δυνάμεις του ιππικού. Αντίθετα οι Ρωμαίοι, βασίζονται στην πειθαρχία και την ευελιξία τους, και ιδιαίτερα στην

πασίγνωση παράταξης της ασπίδας, που ήταν τα καλύτερα σύστημα άμυνας και άμεσης επίθεσης! Κάτι σαν τα συστήματα του Ιωαννίδη δηλαδή! Αλλά τελικά όπως ο ξανθός, έτσι και οι Ρωμαίοι δεν στάθηκαν αρκετά δυνατά! Πάντα υπάρχει κάποιος Αννίβας-Ντούσαν! Αλλά αυτά δεν είναι της παραύσης... Όλα καλά ως εδώ. Η βασική ιδιαιτερότητα όμως του



παιχνιδιού κρύβεται κάπου ανάμεσα στην πραγματική ιστορία και την απεικόνισή της στον σκληρό δίσκο. Και αυτό γιατί επειδή μιλάμε για μάχες που εξελίχθηκαν πολύ πριν ακόμη και την επαχή του Αλέξανδρου, και στη συνέχεια έγινε όλα και πια πολύπλοκη, τα όπλα που χρησιμοποιήθηκαν είναι συνέχεια μεταβαλλόμενα, αλλά τα ίδια συμβαίνει και με τις στρατηγικές και τις τεχνικές. Έτσι τα κάνουν αρκετά δύσκολα ακόμη και για τους πιο έμπειρους... Εξαιτίας της περιέργης ταπαθεσίας

των μαχών και τις ειδικές ικανότητες κάθε μονάδας πρέπει ακόμη και ο πιο έμπειρος σε παιχνίδια στρατηγικής, να ξεκινήσει από τα εκπαιδευτικό quickstart. Ο παίκτης που θα μπει να δει τι γίνεται, μάλλον δεν θα καταλάβει και παλλά πράγματα και θα καταλήξει στα εγχειρίδια για μία καλή μελέτη...

ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ

Τα εγχειρίδια, έχει μία συνακτική παρουσίαση του παιχνιδιού, σε αρκετά καλό επίπεδο. Τα πρώτο κεφάλαια αφιερώνεται απακλειστικά στα σύστημά σας και στην εγκατάσταση. Όλες ανεξαιρέτως οι ρυθμίσεις που μπορούν να γίνουν, επεξηγούνται πλήρως, καταναητά και από την αρχή! Αυτό βέβαια είναι κάτι αρκετά καλό. Γνωρίζεις από την αρχή τα τι πρέπει να κάνεις και το κάνεις χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα. Τα δεύτερο κεφάλαια, είναι περίπου 20 σελίδες και αναφέρεται στα quickstart με τις πρώτες βασικές οδηγίες, αλλά και σε όλες τις δυνατότητες παιχνιδιού που έχετε.

Από Internet, Lan, modem, μέχρι και εκστρατείες, μάχες κλπ. Και φυσικά αναφέρονται όλες οι δυνατές επιλογές. Η συνέχεια είναι τα ίδια αναλυτικά. Ένα αλόκληρο κεφάλαιο για τη χρήση του interface! Τα επόμενο κεφάλαια είναι από τα πιο βασικά που πρέπει απωσδήπατε να διαβάσετε! Είναι κεφάλαια σχεδόν 30 σελίδων και αφιερώνεται αποκλειστικά στις τακτικές μάχης, επεξηγήσεις μονάδων, ρίψη πυρών, αιφνιδιασμούς, υπαχωρήσεις, επιδράσεις του εδάφους κλπ.. Ένα κεφάλαιο με λεπτομέρειες ΜΟΝΟ για τις μονάδες και τους ηγέτες τους, ένα κεφάλαιο με τους πίνακες τις μάχης, ένα με όλες τις μάχες και τις συνθήκες τους αναλυτικά... Τα εγχειρίδια παίρνει άριστα!

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά αμ-

φιλεγόμενα! Και αυτό γιατί ενώ θεωρούνται αρκετά για ένα τέταιο παιχνίδι, από την άλλη έχουμε δει άκρως καλύτερα σε παιχνίδια του είδους. Βέβαια αυτό είναι μία καθαρά προσωπική επιλογή! Αν δεν δείτε τα παιχνίδια, δεν μπορείτε να έχετε γνώμη. Τα βασικό μειονέκτημα βέβαια που υπάρχει είναι ότι με την επιλογή animation η ταχύτητα του παιχνιδιού μας θυμίζει τη χελώνα του Αντερσεν.

Πλεονέκτημα βέβαια είναι ότι υπάρχει και η επιλογή off! Αλλά να παίζεις ένα παιχνίδι σε P/166 και να χρειαστεί να κλείσεις τα animation; Για σκεφτείτε τα... Απαγορευτικό είναι το video (video;) στην αρχή του παιχνιδιού! Αλλά περιμένεις αναίαντας και βλέ-



μένες δυνάμεις. Στα εγχειρίδια θα βρείτε πίνακες, όπου υπάρχουν αναλυτικά στοιχεία για αυτές. Αναλυτικά: Σε πια στράτευμα ανήκει η μονάδα (Καρχηδόνια, Μακεδόνες, Ρωμαίοι, Σελευκίδες, το όνομα της μονάδας, την ποιότητα στρατιωτών, τη δυνατότητα Μετα-

κίνησης, την Ακτία Δράσης, τα διαθέσιμα όπλα και τα είδος της μονάδας... Αναλυτικότητας πίνακας υπάρχει ακόμη για τους ηγέτες κάθε στρατεύματος, αλλά και για όλα τα είδη του εδάφους..... Τίπατε άλλα; Οι απαιτήσεις του συστήματος, είναι οι αναμενόμενες. Ο υπαλαχιστής πρέπει να είναι Pentium 90 ή 100 Mhz με Windows 95. Συστήνεται βέβαια Pentium 120 ή ταχύτερας (καταλάβετε ε;). Η μνήμη πρέπει να είναι τουλάχιστον 16 MB RAM (αλλά συστήνονται 24 MB RAM.....). 50 MB ελεύθερα χώρο στον δίσκο και χώρα στα swap file αρχείο. Οι απαιτήσεις



παντας τα κουτί και την εγκατάσταση και άλλα βλέπεις στην παρέα...

ΗΧΟΣ

Ο ήχος και η μουσική είναι αρκετά καλά. Και μπορούμε να πούμε ότι είναι μέχρι ένα μέγαλο σημείο ικανοποιητικά. Ενδεικτικά σας αναφέρω κάποιες από τις λειτουργίες του GREAT BATTLES OF HANNIBAL. Η λεπτομέρεια σε όλα της το μεγαλείο! Υπάρχουν Παλεμικές Μονάδες, Αρματα, Ελέφαντες, Βαρύ ιππικό, Βαρύ Πεζικό, Φάλαγγες, Λαγχοφόροι, Τρεις Γραμμές από Λεγεώνες, Ελαφρύ Πεζικό, Μεσαία Πεζικά, Ρωμαϊκό Ιππικό, και Ακροβολιστές. Κάθε στρατός τώρα έχει και τις συγκεκριμένες μονάδες με τις συγκεκρι-

βασιζονται στο πόση μνήμη έχει το σύστημά σας. 16 MB RAM ==> 80 MB Swap File, 24 MB RAM ==> 75 MB Swap File, 32 MB RAM ==> 65 MB Swap File. Χαμός δηλαδή! Η κάρτα αθόνης πρέπει να μία απλή SVGA ή καλύτερη φυσικά. Ακόμη χρειάζεστε pause και κάρτα ήχου. Τα GREAT BATTLES OF HANNIBAL πρέπει να εγκατασταθεί στον σκληρό δίσκο για να παίζετε (!!!) Δεν μπορείτε να παίζετε από το CD ROM.

Τελειώνοντας θα προσπαθήσω να είμαι δίκαιος με τα παιχνίδια και με την εταιρεία, που δεν μας έχει συνηθίσει σε αποτυχίες. Τα GREAT BATTLES OF HANNIBAL σίγουρα δεν είναι το καλύτερο παιχνίδι στρατηγικής που έχετε δει και έχετε παίξει. Και μιλάω στο σύναλό του... Αλλά σε κάποιους τομείς, είναι ένα από τα πιο δύσκολα και τα καλύτερα που έχετε δει... Γι' αυτό, αν σκέφτεστε να τα πάρετε ή όχι, σας προτείνουμε να παρακολουθήσετε κάποιο DEMO πρώτα...





Dreams to Reality

του Αντώνη Μαύρου

HOUSE:

CRYO Interactive Entertainment

FORMAT:

PC, WIN 95 CD ROM

REQUIREMENTS:

P90, 16 MB RAM, CDROM 4x, SVGA
65.000 colors, SB.

ΔΙΑΘΕΣΗ:

PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Όταν τα ονειρά
σας, γίνονται
εφιάλτες....

ΓΡΑΦΙΚΑ.....85%

ΗΧΟΣ.....82%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.....86%

ΑΝΤΟΧΗ.....85%

ΓΕΝΙΚΑ: 80%

Εχετε όρεξη για ένα ακόμη adventure; Η CRYO Interactive Entertainment μία Γαλλική εταιρεία έφτιαξε για εμάς ένα πολύ καλό adventure, το DREAMS TO REALITY. Ένα 3D adventure καλοφτιαγμένο, στο οποίο οι τεχνικές 3D και Video που χρησιμοποιήθηκαν έδωσαν ένα πραγματικά πολύ καλό αποτέλεσμα. Ας το δούμε όμως πιο αναλυτικά:

Εχουμε λοιπόν, μία πρωτότυπη ιστορία, την ιστορία του Duncan, του πρωταγωνιστή και ήρωά μας. Κόπου στην ορχοία Αίγυπτο, πέντε αρχιερείς ανακλύπτουν το Μπλε Νερό, την οντονόκλωση της γης στο πηγάδι των ονείρων. Αυτός είναι ο συνδετικός κρίκος ανάμεσα στον προγμοτικό κόσμο και τον κόσμο των ονείρων. Σιγά σιγά, οι πέντε αρχιερείς, μαθαίνουν το μπλε νερό και τις δυνάμεις του, και επιτυγχάνουν την αρμονία. Ένας όμως από αυτούς προσπαθεί να χρησιμοποιήσει αυτήν τη δύνομη. Έτσι οι υπόλοιποι, διαλύουν την αρμονία, και τον φυλοκίζουν στον πυθμένα του χάσματος. Το σφραγίζουν και με μία πέτρο για να αποφεύγουν τις διαρροές, και τελειώσει! Αυτός, μέσα στο πηγάδι, δημιουργεί το will που είναι άυλο στη γη, αλλά μέσα στον κόσμο των ονείρων έχει υπόσταση από τη συνένωση κομματιών από εφιάλτες.

Το 1988 ένα παιδί πηδάει μέσα σε μία λίμνη και βλέπει το μπλε νερό! Μετοφέρεται στον κόσμο των ονείρων και κατό την επιστροφή του ανακρίνεται για αυτήν την εμπειρία του από κάποιους που ουτοποκαλούνται "Οργάνωση". Αυτοί είναι κάποιοι που ρίχνονται στον κόσμο των ονείρων που γίνεται το εργαστήριό τους, όπου εκτελούν



συνεχώς και περισσότερο διοβολικά πειράματα. Το 1998, δέκο χρόνια μετά, το παιδί, ο Duncan, που η μοίρα του είναι συνδεδεμένη με αυτή του μπλε νερού, ανοίγει ξανά την πύλη των ονείρων. Η ιστορία του παιχνιδιού ορχίζει με την εισογωγή σας σε ένα κόσμο ονείρων αποτελούμενο από επιπλέοντα φωτεινά νησιά. Μαθαίνετε πως να περπατάτε νο πηδότε και να τρέχετε. Η αποκάλυψη της μογείας αυτού του κόσμου σας επιτρέπει να πετάτε και να ανακλύπτετε άγνωστες δυνάμεις. Αργότερα η αρένα και οι τρεις πύλες της σας επιτρέπουν νο ονοκαλύψετε τη σκιά του κακού. Κάθε πύλη είναι ένα τοξίδι στο χρόνο. Σε κάθε φάση του ταξιδιού σας, η Οργάνωση και το εργοστήριό της θα αποτελούν εμπόδιο. Πριν οδηγήσετε τον κόσμο των ονείρων, θο πρέπει να οντι-



DREAMS



σας. Για να λύσετε κάποιους γρίφους χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε κάποια από αυτά τα αντικείμενα. Ανοίγοντας τον κατάλογο διαχείρισης τη στιγμή που πρέπει να επιλύσετε τον γρίφο, βλέπετε όλα τα αντικείμενα και αυτό που είναι αναγκαίο είναι και πιο φωτεινό... καλό ε; Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, υπάρχει το εικονίδιο κατάστασης στην οθόνη σας. Το εικονίδιο κατάστασης, έχει διαφορετικές μορφές ανάλογα με την ενέργεια που μπορείτε να κάνετε. Αν περνάτε κοντά από κάποιο αντικείμενο, όταν σκλώνετε ένα αντικείμενο,



ακόμη και όταν μπορεί να ανοιχτεί κάποια δίοδος. Το κίτρινο χρώμα σημαίνει ότι η ενέργεια αυτή πρέπει να πραγματοποιηθεί οπωσδήποτε, το πράσινο χρώμα δείχνει μία πράξη που ήδη έχει πραγματοποιηθεί, και ειδικά, ένα σχεδιασμένο εικονίδιο, δείχνει ότι έχετε ήδη πάρει κάποιο αντικείμενο. Όταν πλησιάζετε κάποιο αντίπαλο τέρας, ενεργοποιείται αυτόματα η κατάσταση μάχης. Αυτό βέβαια μπορεί να γίνει και με δική σας εντολή. Κατά τη διάρκεια μιας μάχης αλλάζουν τα επίπεδα της κατάστασης του Duncan. Και γι' αυτό υπάρχει και το ανάλογο εικονίδιο για να έχετε πάντα και τον ανάλογο έλεγχο. Κατά τη διάρκεια της περιπέτειάς σας, θα συναντήσετε κάποιους χαρακτήρες, οι οποίοι θα σας βοηθήσουν στην προσπάθειά σας, δίνοντάς σας συμβουλές. Ότι σας λένε, θα τα βλέπετε και γραμμένα και έτσι δεν πρόκειται να χάσετε τίποτε. Βέβαια αν διαβάσετε αργά, μην σας νοιάζει... μπορείτε να ξαναδείτε, και να ξαναδείτε τον διάλογο όσες φορές θέλετε... Υπάρχει συγκεκριμένο κουμπί και γι' αυτό. Αν βέβαια περάσει κάποιος χρόνος και δεν έχετε ζητήσει την επανάληψη του διαλόγου, αυτό θα εξαφανιστεί.

Το DREAMS TO REALITY είναι ένα παιχνίδι adventure που σίγουρα θα σας κρατήσει το ενδιαφέρον ζωντανό από την πρώτη στιγμή ως το τέλος του. Και είναι και αρκετά εύχρηστο και ευχάριστο. Δεν είναι κουραστικό όπως άλλα παιχνίδια του είδους. Έχει βέβαια και ένα τρωτό σημείο. Στους αρκετά έμπειρους παίχτες των adventure, ίσως φανεί περισσότερο εύκολο από τα συνηθισμένα. Αλλά αυτό ίσως φανεί μόνο σε αυτούς τους παίχτες.

μετωπίστε την οργάνωση. Το μεγαλειώδες εργαστήριό της και οι εκπληκτικές εφευρέσεις της θα είναι τα τελευταία εμπόδια σε αυτόν τον κόσμο. Αμέσως μετά, θα βρείτε τον δρόμο της επιστροφής στη γη. Τότε είναι που θα τεθεί σε κίνδυνο το σύμπαν. Και τότε είναι που καλείστε εσείς να καταστρέψετε το αρχαίο κακό...

Όπως συνήθως...

Από την πρώτη κιόλας στιγμή, του παιχνιδιού, νιώθεις την ένταση και υπάρχει έντονο το αίσθημα ότι κάτι θα γίνει, ότι κάτι θα συμβεί το αμέσως επόμενο λεπτό! Το σκηνικό άλλωστε είναι πολύ καλά στημένο. Νιώθεις ότι πραγματικά μπορείς να πετάξεις, ότι τρέχεις, ότι περπατάς... Ο ήχος είναι πολύ καλός, και συμβάλει στο όλο κλίμα. Το Gameplay είναι καλό, αν εξαιρέσουμε ότι μπορείς να έχεις τον χειρισμό του Duncan μόνο με το πληκτρολόγιο. Παρ' όλα αυτά η κίνηση και η μάχη γίνεται πολύ εύκολα.

Ο κατάλογος διαχείρισης αντικειμένων σας επιτρέπει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να ελέγχετε όλα τα αντικείμενα που έχετε πάνω





Extreme Assault

του Σταμάτη Λούβρου

HOUSE:

Blue Byte

FORMAT:

PC CD-ROM

REQUIREMENTS:

486 DX4/100 MHz, 16 MB RAM, 40 MB HD, 2X CD ROM

ΔΙΑΘΕΣΗ:

PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Η αναγέννηση των arcade blast 'em ups;

ΓΡΑΦΙΚΑ.....91%

ΗΧΟΣ.....85%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.....89%

ΑΝΤΟΧΗ.....82%

ΓΕΝΙΚΑ: 88%

Οσαι διαθέτετε ένα αργό υπα-
λαγιστή σίγαυρα νιώθετε πα-
ραμελημένοι. Και αυτά γιατί
αι εταιρείες ανάπτυξης παιχνι-
διών σας ζητούσαν να βάσετε
τα χέρια πολύ βαθιά στην τσέπη, κάνον-
τας αναβάθμιση, για να μπορείτε να
παίξετε τα τελευταία παιχνίδια τους. Αυτά
ίσχυε μέχρι τώρα, αλλά όπως φαίνεται,
η Blue Byte έρχεται να ανατρέψει την
υπάρχουσα κατάσταση.

Το παιχνίδι μπορεί να κινείται πολύ καλά σε κα-
θαρό Dos ακόμη και αν διαθέτετε ένα αδύναμο
μηχάνημα, ωστόσο, αξιοποιεί θαυμάσια την τε-
χνολογία MMX καθώς και τους επιταχυντές τρισ-
διάστατων γραφικών. Το σενάριο είναι απλό αλ-
λά σε ένα καθαρόαιμο arcade παιχνίδι, αυτό δεν
έχει μεγάλη σημασία. Παρόλα αυτά, εκείνο που
πρέπει να, ξέρετε είναι ότι είστε ένας πιλότος
που έχει αναλάβει την εξόντωση των εξωγήινων
εισβολέων. Ξεκινώντας το Extreme Assault, θα
κληθείτε φυσικά να κάνετε την απαραίτητη εγκα-
τάσταση και εδώ ξεκινούν τα προβλήματα. Συ-
γκεκριμένα θα πρέπει να δοκιμάσετε αρκετές δια-
φορετικές αναλύσεις οθόνης, ενώ το πανάκριβο
monitor που αγοράσατε με αιματηρές οικονομίες
θα περάσει δύσκολες ώρες. Ας αφήσουμε την
γκρίνια και ας αλλάξουμε κλίμα γιατί αν συνεχί-
σουμε με αυτό το ρυθμό, μάλλον θα αδικήσουμε
το Extreme Assault και σίγουρα δεν του αξίζει τέ-
τοια τύχη. Μπορεί να αγανακτήσετε με τις ρυθ-
μίσεις για την οθόνη, αλλά το θέαμα που σας πε-
ριμένει δεν μπορείτε να το φανταστείτε. Βρίσκε-
στε στον αέρα με ένα υπερ-εξοπλισμένο επιθε-
τικό ελικόπτερο τελευταίας τεχνολογίας προ-
σπαθώντας να σκοτώσετε τους κακούς. Αν βα-
ρεθήκατε αυτό το ρόλο, με το Extreme Assault θα
νομίζετε ότι παίζετε για πρώτη φορά arcade
shoot'em up. Στις πρώτες αποστολές θα διαπι-
στώσετε με ιδιαίτερη ευχαρίστηση ότι οι αντίπα-
λοι καταρρίπτονται εξαιρετικά εύκολα χωρίς να
χρειάζεται να διαβάσετε ατελείωτα manual για να
μάθετε το χειρισμό του σκάφους σας. Είπαμε. Το

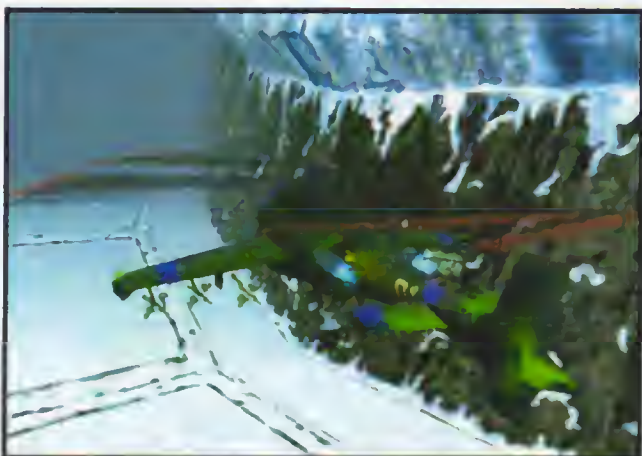


παιχνίδι είναι καθαρόαιμο arcade. (Όσοι λατρεύ-
ετε τα simulation και τίποτα άλλο, γυρίστε από
τώρα σελίδα. Αν πάλι θέλετε να μπείτε στο χώ-
ρο των arcade και ψάχνετε ένα καλό παιχνίδι, τό-
τε συνεχίστε απτόητοι την ανάγνωση). Στο παι-
χνίδι μπορείτε να πιλοτάρετε ένα φουτουριστικό
ελικόπτερο ή ένα πανίσχυρο άρμα μάχης υψηλής
τεχνολογίας, που θα βρείτε στις επόμενες απο-
στολές. Τα οπτικά συστήματα ποικίλουν από λεί-
ζερ μέχρι πυραύλους και "έξυπνες" βόμβες. Η
συλλογή των power ups εξασφαλίζει τη συνέχιση
της αποστολής σας αφού στην πορεία θα βρείτε



ενισχύσεις θωράκισης, κατα-
στροφικούς πυραύλους κλπ. Ο
χειρισμός του ελικoptέρου σας
είναι απροβλημάτιστος και εξοι-
κειώνεστε εύκολα μαζί του, ακό-
μη και αν είστε πρωτάρηδες στα
blast 'em ups αυτού του είδους.
Επίσης, ούτε το άρμα σας έχει
προβλήματα χειρισμού. Οι απο-
στολές ποικίλουν από την από-
λυτη καταστροφή... του χώρου,

μέχρι τη διάσωση των αιχμαλώτων και τέλος την εξόντωση του μεγάλου κοκού. Εδώ να πούμε ότι δεν έχετε οπώλυτη ελευθερία κινήσεων καθώς αν οπομακρυνθείτε από το χώρο επιχειρήσεων, το πρόγραμμα σας καλεί να επιστρέψετε γρήγορα εντός των προκαθορισμένων μαχητικών ορίων. Αν κάνετε του κεφαλιού σας, αυτό θα σημείνει το τέλος της οποστολής και φυσικά τη δική σας οπώλυτη. Το γραφικά είναι φτιαγμένο γιο να προσφέρουν την οπώλυτη ευχαρίστηση την ώρα που παίζετε. Αντίθετα με το περισσότερο τρισδιάστατο παιχνίδι, στο Extreme Assault όταν πλησιάζετε κάποιο αντικείμενο, αυτό δεν ποραμορφώνεται άσχημα, ούτε πιεζιλιάζει. Η Blue Byte χρησιμοποίησε πολύ μικρότερα pixels γιο οντικείμενα όπως είναι το δέντρα και το οχήματα, οπ' ότι γιο το γενικότερο περιβάλλον. Ο ήχος βρίσκεται στα ίδια κορυφαία επίπεδο, όπως συμβαίνει με το γραφικά. Τα ηχητικά εφέ διαμορφώνουν μοναδική οτμόςφοιρο χωρίς να αποτελούν κάτι το ιδιόιτερο ή πρωτότυπο. Αυτό που ξεχωρίζει είναι η όμορφη μουσική που το μόνο που κάνει είναι να αυξάνει κατακόρυφο τον εθισμό. (Οχι κύριε αρχισυντάκτη, ακόμη δεν υπάρχουν ειδικό κέντρα απεξάρτησης γιο shoot'em-όπληκτους!) Πριν ξεκινήσετε την κάθε οποστολή θα πρέπει να ακούσετε προσεκτικά τη φωνή που περιγράφει το σκοπό της οποστολής σας. Εκείνο που πρέπει να τονίσουμε είναι το πολύ κολό (όχι όμως κορυφοίο) επίπεδο τεχνητής νοημοσύνης των οντιπάλων σας, καθώς και των στόχων τους. Οι πυργίσκοι περιστρέφονται, οι πύρουλοι κοτευθύνονται έξυπνα στο στόχο τους, ενώ το οχήματα καταλαμβάνουν καίριες θέσεις προκειμένου να σας εγκλωβίσουν στο ροντάρ τους. Υπάρχουν επίσης τέσσερα επίπεδα δυσκολίας οπό τα οποία μπορείτε να επιλέξετε αυτό που τοιριάζει καλύτερα στο δικό σας επίπεδο ικανότητας και δεξιοτεχνίας. Οι οποστολές σίγουρο είναι πολλές αλλά το ορνητικό είναι ότι διαρκούν πολύ λίγο. Αυτό αντισταθμίζεται από την αίσθηση που προσφέρει το παιχνίδι, η οποία θυμίζει περισσότερο εξομοιωτή μόχης και λιγότερο arcade shoot 'em up. Υποστηρίζονται τέσσερις ποίκτες μέσω τοπικού δικτύου (LAN), ενώ δεν υπάρχει πρόβλεψη γιο παιχνίδι μέσω modem. Το παιχνίδι στο Internet υποστηρίζεται από μίο ειδική υπηρεσία. Καλό θο ήταν να υπήρχαν περισσότεροι χάρτες γιο το multiplayer, αλλά τώρα ψάχνουμε... ψύλλους στ' άχυρο. Ειδικό όταν έχουμε να κάνουμε με τέτοιο παιχνίδι-ρα! Αν σπεύσατε να αγοράσετε το παιχνίδι πριν ολοκληρώσετε την ανόγνωση του review και δεν κατοφέροτε να φτάσετε στον επιλογό, χόστε γιοτί στη συνέχεια θο σας χαρίσουμε μερικές συμβουλές ώστε να ολοκληρώσετε πιο άνετο το παιχνίδι. Αρχικά πρέπει να καταστρέψετε τα πάντα, γιο να ονακαλύπτετε power-ups, ακόμη και αν πρόκειται γιο τα δικά σας κτίρια. Οι βολές ενοντίον σας εκτοξεύονται συνήθως σε οριζόντια τροχιά. Οτον λοιπόν πλησιάζετε κάποιο πυργίσκο, να βρίσκεστε σε σταθερό ύψος και μόλις οι εχθροί ονοίξουν πυρ, εσείς χομηλώστε ύψος ενώ πυροβολείτε συνεχώς. Νο κόνετε οικονομία στα πυρομοχικά, γιοτί δεν ξέρετε ποτέ τι σας περιμένει αργότερα, ολλά και γιο να έχετε όπλο γιο την τελική εκστροτεία. Αν πάλι δεν ανήκετε στους τυχερούς που διαθέτουν ένο CD με το Extreme Assault, σας συμβουλεύουμε να το αποκτήσετε όσο το δυνατό συντομότερο. Αρκεί να είστε άνω των 15 ετών γιοτί -εντελώς ονεξήγητο- υπάρχει απογορευτική επιγραφή στο ποκέτο που δεν επιτρέπει στους μικρότερους να αγοράσουν τον τίτλο! Δηλαδή σύμφωνο με ουτή τη λογική, η πώληση του Carmageddon θο έπρεπε να απαγορεύεται σε νέους κάτω των 35 ετών. Αλλά και ουτοί γιο να το αγοράσουν, θα έπρεπε -πάρτε βοθιά ανάσα και προσέξτε-να επιδεικνύουν την αστυνομική τους ταυτότητα, να κόνουν δήλωση του νόμου 105 ότι δεν είναι τρελοί, τρελαμένοι, μουρλοί, παλοβοί, ή αναγνώστες του USER και πριν περάσουν την πόρτο του κοταστήματος να υποβάλλονται σε "face control" οπό τον ιδιοκτήτη ή τον εξουσιοδοτημένο υπάλληλο! Οχι παίζουμε.



VIDEO

THE

TEL

VIDEO

FIFA 98 7900

FLIGHT SIMULATOR 98 15900

AGE OF THE EMPIRES 12900

SIERA PRO PILOT 9900

RED BARON 2 10900

TOMB RAIDER 2 9900

ACTUA SOCCER 2 9900

ACTUA ICE HOCKEY 9900

ACTUA GOLF 2 9900

LONGBOW 2 10900

JOINT STRIKE FIGHTER 11900

1688 HUNTER KILLER 11900

BLACK DAHLIA 11900

TITANIC 10900

TEX MURPHY OVERSEER 12900

LORDS OF MAGIC 11900

GRAND THEFT AUTO 8900

CROC 8900

FLIGHT UNLIMITED II 11900

EASTERN FRONT 9900

UBIK 11900

SHADOW MASTER 11900

FORMULA 1 97 12900

M1 TANK PLATOON 2 11900

GREAT BATTLES OF CAESARS 12900

WARBREEDS 11900

LIBERATION DAY 12900

ULTIMATE RACE 9900

GT RACING 9900

HERCULES 12900

I-WAR 9900

JOURN. PROJECT 3 LEGACY OF TIME 12900

AIR WARRIOR 3 11900

IPANZER 44 10900

TOCA TOURING CAR 10900

ORION BURGER 3500

BLAM MACHINE HEAD 3500

CROW 3500

DRAGONHEART 3500

NBA JAM EXTREME 3500

WOODEN SHIPS 3500

THIRD REICH 3500

IRON MAN 3500

WWF IN YOUR HOUSE 3500

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΣΧΑΛΙΝΗ ΠΕΡΙΟΔΟ

ΑΝΑΣΤΑΣΗ

ΤΜΗΜΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ
ΤΗΛ 4131169
FAX 4131168

ΠΕΙΡΑΙΑΣ (ΚΕΝΤΡΙΚΟ) : ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΣΤΟΥ 166 - 168
ΤΗΛ 4227379 (5 γραμμές) FAX 4131168 ΤΜΗΜΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ ΤΗΛ 4131168

ΑΙΓΑΛΕΟ : ΘΗΒΩΝ 965, ΤΗΛ 5310046 - 5310045

ΓΥΦΑΔΑ : ΠΑΝΗΠΙΣΤΟΠΟΥΛΟΥ 3, ΤΗΛ 9681626

ΧΑΛΚΙΔΕΑ : ΘΗΣΕΟΣ 60, ΤΗΛ 9574371 - 9568503

ΣΟΦΡΑΦΟΥ : ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 14 & Α.ΠΑΠΑΓΟΥ, ΤΗΛ 7484977

ΑΓ.ΑΝΑΓΥΡΟΙ : ΚΥΠΡΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 26, ΤΗΛ 2619092

ΠΕΡΙΣΤΕΡΗ : ΠΑΝ.ΣΤΑΛΔΗΡΗ & Κ.ΒΑΡΝΑΛΗ, ΤΗΛ 5782379 - 5726889 fax

ΚΥΘΕΛΗ : ΚΥΘΕΛΗΣ 22 & ΎΔΡΑΣ, ΤΗΛ 8642996, FAX : 8254054

ΚΑΤΕΡΙΝΗ : ΑΓ.ΛΑΥΡΑΣ 23, ΤΗΛ 8351-76125, 76957

ΡΟΔΟΣ : ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΦΟΚΙΑΝΗ, ΤΗΛ 8241-30696

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ : ΒΑΣ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 24, ΤΗΛ 831-898386, 89974 FAX

ΒΟΛΟΣ : Κ.ΚΑΡΙΑΝΗ 100, ΤΗΛ 8421-35448

ΠΑΤΡΑ : ΠΑΓΕΔΩΡΙΟΥ 3, ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ, ΤΗΛ 861 - 824650

ΠΑΤΡΑ : ΓΟΥΝΑΡΗ 111, ΤΗΛ 861-221940

ΗΡΑΚΛΕΙΟ : ΧΑΝΔΑΚΟΣ 15, ΤΗΛ 861-342006

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ : ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 36-ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ, ΤΗΛ FAX 831-727478

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ : ΓΕΡΩΜΑΝΟΥ 15
Τηλ 8946271-2

ΡΕΘΥΜΝΟ : ΧΟΡΤΑΤΖΗ 14 τηλ 993-648928

ΠΑΤΡΑ : ΚΟΡΙΝΘΟΥ 95-99 & ΦΑΒΙΕΡΟΥ, ΤΗΛ 861-438222

ΚΥΠΡΟΣ : ΙΩΑΝΝΟΥ ΤΕΡΟΥ 17, ΛΕΜΕΣΟΣ ΤΗΛ 85-339354
2ο ΤΗΛ 85-340025 3ο ΤΗΛ 85-338043
4ο ΤΗΛ 85-340633 5ο ΤΗΛ 85-344214

ΑΤΕΛΕΙΩΤΟΙ ΤΙΤΛΟΙ...



Mageslayer

του Κωνσταντίνου
Μεϊντάνη

HOUSE:

RAVEN

FORMAT:

WIN 95 CD-ROM

REQUIREMENTS:

Pentium 90, 16 MB RAM,
2x CD-ROM, SVGA 1MB

ΔΙΑΘΕΣΗ:

CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Born in the days
of medieval...

ΓΡΑΦΙΚΑ.....82%

ΗΧΟΣ.....81%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.....85%

ΑΝΤΟΧΗ.....84%

ΓΕΝΙΚΑ: 83%

Νομίζετε ότι έχετε τα κότσια να αντέξετε την επώδυνη εμπειρία μιας πραγματικής περιπέτειας; Θέλετε να δείτε τι κρύβεται πίσω από λαβύρινθους και σκοτεινά dungeon; Αν ναι τότε "ρίξτε" ένα saving throw για καλό και για κακό και υποδεχτείτε το Mageslayer.

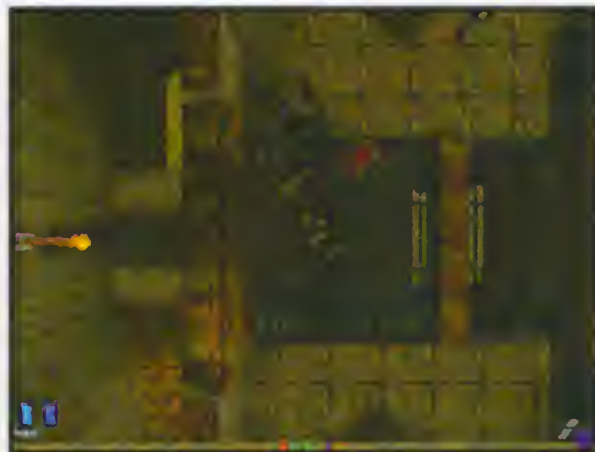
Όσοι από εσάς είσαστε "ηλικιωμένοι" gamers τότε σίγουρα θα γνωρίζετε την τριλογία του Gauntlet. Το Mageslayer είναι ένα παιχνίδι που κουβαλά την κληρονομιά του και οι απανταχού gamers πρέπει να δώσουν το παρόν σε αυτή την πρόκληση.

Η υπόθεση είναι η εξής: Κατά την πάροδο των χρόνων οι μάγοι που βρίσκονταν στη γή απέκτησαν μεγάλη ισχύ. Η απληστία όμως δεν είναι ελάττωμα μόνο των ανθρώπων αλλά και των σκοτεινών δυνάμεων. Αφού αιχμαλώτισαν ολόκληρα στρατεύματα τα μετέτρεψαν σε θανατηφόρα κτήνη για να κατακτήσουν τη γή των υπολοίπων μάγων. Μετά την πάροδο των αιώνων γεννήθηκε η ελπίδα της ανθρωπότητας. Πέντε πολεμιστές από διαφορετικές τοποθεσίες ένωσαν τις δυνάμεις τους και δημιούργησαν μια οργάνωση που είχε ως απώτερο σκοπό τη λύτρωση της ανθρωπότητας από τους μάγους δυνάστες.

Ο δαίμονας ήταν δημιούργημα των μάγων μετά από παγανιστικές τελετές, ο νάνος από τη φυλή που ζούσε χρόνια στα ορυχεία και οι υπόλοιποι ανθρωπίνα όντα με ανώτερες δυνάμεις. Κάποια στιγμή είδαν κάτι να πέφτει στη γή που δημιούργησε ένα τεράστιο κρατήρα. Όταν πλησίασαν απόκτησαν υπερφυσικές δυνάμεις και μπόρεσαν να αντιμετωπίσουν τους μάγους. Ο πόλεμος ήταν σκληρός αλλά τελικά κατόρθωσαν να επικρατήσουν. Το έπαθλο τους δεν ήταν μόνο η λύτρωση της ανθρωπότητας αλλά και η υπέρτατη σοφία των



μάγων που πήγαζε από ένα χρησμό. Ο καθένας τους απόκτησε το δικό του τίτλο (Arch-Demon, Earthlord, Warlock, Iquisitor, Lore Thane). Οι μάγοι συγκέντρωσαν όλες τις δυνάμεις που τους είχαν απομείνει και αντεπιτέθηκαν στην πιο ανίσχυρη ομάδα, αυτή του Lore Thane. Οι υπόλοιπες ομάδες είναι ανίσχυρες όταν δεν είναι ενωμένες και έτσι δε μπόρεσαν να βοηθήσουν τα στρατεύματα του Lore Thane που βρήκαν άδοξο τέλος, αλλά κατόρθωσαν να προκαλέσουν αρκετή ζημιά στους μάγους. Όταν κατάφεραν να ενώσουν πάλι τις δυνάμεις τους, έκαναν ξανά πόλεμο με τους μάγους και νίκησαν. Για μια χιλιετηρίδα υπήρξε ειρήνη αλλά όλο αυτό το καιρό ο Lore Thane, ο μόνος επιζών από τα στρατεύματα του, σχεδίασε την εκδίκηση του. Παρακολούθησε από κοντά τα υπόλοιπα μέλη της πρώην ομάδας του και έμαθε τις αδυναμίες τους. Παράλληλα ανακάλυψε το μυστικό της Φεγγαρόπε-



τρας και έγινε ακόμα πιο ισχυρός. Οι ομάδες ένωσαν για μια άλλη φορά τις δυνάμεις τους για να πολεμήσουν το κακό και επέλεξαν τον πιο ισχυρό δολοφόνο τους με σκοπό να αποκαλύψουν το μυστήριο και να αποτρέψουν τα σχέδια του Lore Thane.

Καλά και επικρά θα μου πείτε όλα αυτά αλλά δε γράφουμε μυθιστόρημα (Σαφώς! φωνάζει ο αρχισυντάκτης), γι' αυτό θα προχωρήσουμε στα ενδότερα του Mageslayer.

Το παιχνίδι το βλέπετε από πάνω προοπτική και ταξιδεύετε σε 5 διαφορε-

τικούς κόσμους που αποτελούνται από αρκετά επίπεδα και μπορείτε να διαλέξετε ένα από τέσσερις χαρακτήρες (Inquisitor, Arch-Demon, Warlock, Earthlord) καθένας με διαφορετικά χαρακτηριστικά.

Πχ ο Warlock έχει λιγότερα HP αλλά περισσότερο mana για να κάνει Spell, ενώ ο Earthlord περισσότερα HP και φυσικά προσόντα και υστερεί σε mana για τα spells. Στο διάβα σας θα αντιμετωπίσετε αρκετούς κινδύνους, παγίδες, μυθολογικά τέρατα που ποικίλουν σε μέγεθος και σχήμα (WereRats, Giants ακόμα και βατράχους(!) που σας εμποδίζουν). Μπορείτε να μονομαχήσετε είτε με γυμνά χέρια είτε χρησιμοποιώντας τα spells. Οι παίκτες έχουν τα εξής στατιστικά: Strength, speed, health που αυξομειώνονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Υπάρχει επίσης και το mana που συμβολίζει το οπλοστάσιο. Κάθε παίκτης έχει τα δικά του spell που επίσης ανεβαίνουν επίπεδα και μια ειδική κίνηση που λειτουργεί σαν Smart Bomb. Ο χαρακτήρας κινείται σε 3D τερν με κινούμενες πλατφόρμες, μυστικούς διακόπτες, παγίδες, μυστικά όπλα και διάφορα αντικείμενα. Υπάρχει περισσότερος χώρος στον παίκτη να κινηθεί στο επί-

ρείτε να επιλέξετε joystick, mouse αλλά και με το κλασικό πληκτρολόγιο το παιχνίδι παίζεται άνετα. Αν αποφασίσετε να συνδεθείτε με άλλους χρήστες τότε θα φτάσετε το gameplay στα ύψη. Το μόνο κακό είναι ότι δε θα αντιμετωπίζετε περισσότερα τέρατα αλλά θα πρέπει να καταβάλετε μεγαλύτερη προσπάθεια για τα ήδη υπάρχοντα. Σε τελική ανάλυση το παιχνίδι θα σας αφήσει ικανοποιημένους, αν κουρασθήκατε από το περιβάλλον του Quake ή την πολυπλοκότητα του Diablo, το Mageslayer είναι ότι καλύτερο μπορείτε να επιλέξετε για να διασκεδάσετε χωρίς να "προδώσετε" τα αγαπημένα dungeon(ικά) σας παιχνίδια.



πεδο, πράγμα αρκετά χρήσιμο, ειδικά στα multiplayer παιχνίδια. Το παιχνίδι φαίνεται να χρησιμοποιεί την ίδια μηχανή με το Quake για να κάνει το rendering στο τρισδιάστατο κόσμο και χρησιμοποιεί αρκετά εφέ για να αποδώσει πιστά την ατμόσφαιρα. Δεν υπάρχει χάρτης αλλά οι λαβύρινθοι είναι καλά δομημένοι και δε πρόκειται να χαθείτε εύκολα.

Μην περιμένετε ένα παιχνίδι τύπου Diablo ή Quake, το Mageslayer, μπορεί να σας θυμίζει ένα DOOM με προοπτική από την κορυφή, αλλά έχει τη δική του ιδιομορφία και καταφέρνει να είναι αρκετά διασκεδαστικό συνδυάζοντας action και RPG στοιχεία.

Τα επίπεδα ακολουθούν την ίδια προοπτική. Ο χαρακτήρας σας βρίσκεται στο κέντρο της οθόνης και αντιμετωπίζει ορδές τεράτων σε διάφορους χώρους όπως κάστρα, κατακόμβες, υπονόμους κα. Υπάρχουν διακόπτες που κάνουν διάφορες λειτουργίες, σεντούκια που περιέχουν bonus και Health και κλειδιά που ανοίγουν πόρτες γεμάτες παγίδες, puzzles κλπ.

Αν έχετε ένα P200 θα μπορείτε να απολαύσετε το παιχνίδι σε ανάλυση 640x480, αν όμως έχετε κάποιο αργό μηχανήμα θα ταλαιπωρηθείτε γιατί το παιχνίδι "σέρνεται" και η ανάλυση σε 320x200 θα σας απογοητεύσει. Το παιχνίδι υποστηρίζει και 3D fx κάρτες αλλά και με ένα γρήγορο υπολογιστή και κάρτα που έχει 3D accelerator το αποτέλεσμα είναι ικανοποιητικό. Τα γραφικά του είναι ατμοσφαιρικά τα sprite αρκετά λεπτομερή (με το Z μπορείτε να μεγεθύνετε το χαρακτήρα σας) και ο ήχος ιδιαίτερα εθιστικός.

Στο τομέα του χειρισμού δε συναντήσαμε κανένα πρόβλημα. Μπο-





Test Drive 4

του Νίκου Ζωγόπουλου

HOUSE:

Accolade

FORMAT:

PC CD-ROM

REQUIREMENTS:

Pentium, 16MB Ram,
220MB HD, Win95, DirectX,
SVGA PCI, Soundblaster

ΔΙΑΘΕΣΗ:

Plotline

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Κάψτε τα
Λάστιχα!

ΓΡΑΦΙΚΑ.....90%

ΗΧΟΣ.....95%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.....89%

ΑΝΤΟΧΗ.....93%

ΓΕΝΙΚΑ: 91%

Τα Test Drive 4 είναι ένα παιχνίδι αλιώτικα από τα άλλα. Και αυτό όχι γιατί έχει μια μεγάλη και μακροχρόνια ιστορία (είναι -ναμίζω- η μόνη σειρά παιχνιδιών που έχει βγει σε όλα τα format, από τα παλιά καλά 8μπιτα μέχρι τις κανσόλες και τα pc), αλλά γιατί έχει ένα στοιχείο που τα καθιστά πρωταριακό. Παια είναι αυτό; Είναι τα αχήματα που περιλαμβάνει. Εκτός από τα σύγχρονα supercars υπάρχουν και αυτακίνητα της δεκαετίας του '70. Συγκεκριμένα τα παιχνίδια διαθέτει τα εξής αυτακίνητα για να τρέξετε: Jaguar XJ220, Dodge Viper GTS, Chevrolet Corvette, TVR Cerbera, Nissan 300ZX και από τα κλασικά (και πανέμορφα) τα: Shelby Cabra 427, Chevrolet Carvete Stingray (αυτό τα αυτακίνητα ΠΡΕΠΕΙ να τα δείτε), Plymouth Hemi Cuda, Chevrolet Chevelle SS 454, και τέλος Chevrolet Camara. Όλα τα αχήματα είναι εξαιρετικών επιδόσεων και έχουν σχεδιαστεί πάρα πολύ καλά και πειστικά. Αλλά δεν ξεκινήσαμε σωστά. Πρώτα απ' όλα να παύμε για τα βασικά πραγματάκια, και μετά θα αναλύσουμε εκτενέστερα τα περαιτέρω στοιχεία. Κατ' αρχήν θα χρειαστείτε μπόλικο χώρο στον δίσκο για εγκατάσταση (220MB για DirectX και 260MB για 3DFX). Περιτό να παύμε πως η έκδοση για 3DFX είναι... πως να τα πω χωρίς να φανώ υπερβολικός... βασικά αν δείτε τα παιχνίδια σε 3DFX τότε ΔΕΝ πρόκειται να τα ξαναπαίξετε σε Direct 3D. Όχι γιατί σε Direct 3D είναι άσχημα, απεναντίας μάλιστα, απλά αν είστε ευτυχής κάταχας μιας 3DFX κάρ-

Κ

αλώς

το και ας άργη-

σε! Αγαπητοί και φίλτατοι ανα-

γνώστες, όπως βλέπετε, η παραγωγή

racing games συνεχίζεται ακάθεκτη. Το νέο

παιχνίδι που θα σας παρουσιάσουμε κουβα-

λάει στις πλάτες του ένα μεγάλο όνομα. Σίγου-

ρα όλοι όσοι ασχολούνται με υπολογιστές πριν

την κυριαρχία των PC, θα έχουν παίξει κάποιο

Test Drive (κυρίως όσοι είχαν Atari ST ή

Amiga). Ετσι λοιπόν το τέταρτο παιχνίδι

της σειράς ήρθε και στο pc, μετά την

παρουσίασή του για το

Playstation.



δραμή δηλαδή έρθετε πρώτας και μανά), Masters cup (αγωνίζεστε σε δέκα πίστες, αλλά σε κάθε πίστα επιλέγετε διαφορετικό αυτακίνητο, κερδίζει α καλύτερας συναλικά χρόνας), και τέλος drag race. Αυτάς α αγώνας είναι και ένα ακόμα φαβερό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού. Τι είναι τα drag race; Είναι αγώνας με έναν αντίπαλο σε μια μεγάλη ευθεία. Κερδίζει αυτός που θα έρθει πρώτας, δηλαδή μιλάμε για κανονική κόντρα (σαν αυτές που τρέχουν κάτι μαυραλά με κάτι "πειραγμένα" αυτακίνητα στις 4 η ώρα τα πρωιά βάζοντας στοιχήματα), και βέβαια δημιουργείται φαβερή πώρωση! Υπάρχουν έξι πίστες για να τρέξετε και μάλιστα από ότι φαίνεται, πρόκειται για πραγματικούς δημόσιους δρόμους, αι απαία είναι σχε-

τας θα δείτε... άλλα παιχνίδια! Τα παιχνίδια διαθέτει ένα όμορφο και εύχρηστο menu από όπου μπορείτε να ρυθμίσετε παλές και διάφωρες παραμέτρους. Υπάρχει δυνατότητα να επιλέξετε ανάμεσα σε χαμηλή ή υψηλή ανάλυση (320x200 & 640x480), να ρυθμίσετε την απόσταση που θα εμφανίζονται τα αντικείμενα, και διάφωρα άλλα. Επίσης τα Test Drive 4 διαθέτει 6 διαφορετικούς τύπους αγώνων αι απαία είναι: single race (πραφανές), challenge cup (αγωνίζεστε διαδοχικά σε έξι πίστες και κερδίζει α καλύτερας συναλικά χρόνας), Championship cup (μια από τα ίδια μόνα που εδώ βαθμαλαγούνται αι θέσεις και κερδίζει α αδηγάς με την υψηλότερη βαθμαλαγία), Pitbull cup (εδώ συνεχίζετε μανά αν κερδίζετε τη δια-





διασμένοι μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια. Επίσης υπάρχουν και κάποιες πίστες που είναι "κλειδωμένες", και προφανώς θα πρέπει να κερδίσετε κάποιο κύπελλο για να ενεργοποιηθούν. Δυστυχώς το manual δεν ήταν και πολύ κατατοπιστικό στο θέμα αυτό. Η κάθε διαδρομή χωρίζεται από μερικά checkpoints, που μόλις το περάσετε θα αναβρώνεται ο χρόνος σας. Επειδή όμως δεν υπάρχει χάρτης, δεν θα μπορείτε να ξέρετε προς τα που πάει ο δρόμος. Μάλλον όμως αυτό το χοροκτηριστικό προσθέτει στο παιχνίδι παρά το ζημιώνει. Βέβαια η έλλειψη χάρτη οντισταθμίζεται από το radar στο επάνω μέρος της οθόνης που σας πληροφορεί για τη θέση των άλλων ογωνιζόμενων καθώς και για τη θέση των checkpoints.

Βέβαια, στην οθόνη υπάρχουν και άλλα στοιχεία που σας πληροφορούν για την τοχύτητά σας, τη θέση σας, τον χρόνο σας, κ.λ.π. Επίσης μπορείτε να βλέπετε τη δράση από τρεις οπτικές γωνίες, μέσω από το όχημα, από πίσω, και από ψηλά πίσω που είναι και η μάλλον καλύτερη επιλογή αφού έτσι βλέπετε πιο μοκριά, ενώ αν σας κοθυστερούν αυτοί οι αργοί, τοπεινοί και τιποτένιοι οδηγοί που δεν έχουν ιδέα πως τρέχετε σε αγώνα, τότε μπορείτε να πατάτε την κόρνο για να παραμερίσουν μπροστά σε έναν μεγάλο οδηγό σας κι εσάς. Περνώντας τώρα στα γραφικά, τι νοούμε; Είναι εκπληκτικά, εκπληκτικά και... εκπληκτικά (έτσι σας το λέμε τρεις φορές για να κοιτάξετε τι φοβερό που είναι). Το περιβάλλον είναι πολύ ρεαλιστικά σχεδιασμένο ενώ δεν θα δείτε για παραπάνω από 30 δευτερόλεπτο το ίδιο περιβάλλον. Περνάτε μέσω από πόλεις που διοδεύονται το δάση, μετά βουνό και γενικά η ποικιλία είναι αξιοσημείωτη.

Υπάρχει και δυνατότητα να κυκλοφορούν στους δρόμους άλλα οχήματα όπως και περιπολικά που σας κυνηγούν κιάλας (σον το Need for speed, μόνο που το πρώτο παιχνίδι που είχε αστυνομικούς ήταν πιο όλο; Το Test Drive 1!). Με κίνηση στους δρόμους γίνεται το "έλο νο δεις". Πολιτικά οχήματα που

πετάγονται από στενό και διοστουρώσεις (μο φυσικά υπάρχουν διασταυρώσεις, τι νομίζετε;) και κατολήγουν σε εντυπωσιακές προσπεράσεις σύριζα ή σε οκόμο πιο εντυπωσιακές τούμπες! Ενα οκόμο σημοντικό στοιχείο είναι η απόδοση της συμπεριφοράς των αυτοκινήτων. Το οχήματα αντιδρούν καταπληκτικό και με μεγόλο ρεολισμό στις κινήσεις του παίκτη, ενώ

σε οριοκά σημεία θα πρέπει να αντιδράτε όπως θα αντιδρούσατε και σε πραγματικές συνθήκες, δηλαδή ον σας φύγει το πίσω μέρος του αυτοκινήτου σε μια στροφή και οφήσετε το γκάζι, τότε θα υπερστρέψει και θα έρθετε με τη μούρη ανάποδα στον δρόμο, ενώ ον κόνετε "ονόποδο", κοτεβόσετε ταχύτητα και πατήσετε γκάζι, τότε συγχορηγία γιατί θα έχετε περάσει τη στροφή χωρίς επίσκεψη στα κάγκελα ή στους τοίχους στην όκρη του δρόμου. Βέβαιο αυτά το πράγματα ίσως να ισχύουν και σε άλλο racing games (π.χ. Need for speed) αλλά στο Test Drive 4, αυτά τα χαρακτηριστικά έχουν αποδοθεί πιο σωστά και το κυριότερο, δουλεύουν σωστά! Δεν αναφέραμε όμως κοθόλου τον ήχο. Ο ήχος του παιχνιδιού λοιπόν είναι επίσης ένο ολόκληρο

κεφάλαιο, ιδιόιτερα γιατί η μουσική είναι γραμμένη από τους γνωστούς συνθέτες ηλεκτρονικής μουσικής (δεν λέω rave ή κάποια άλλη παράγωγη λέξη γιατί θα θεωρηθούμε προκλητικοί) Orbital & The Younger Younger 28's. Η μουσική του είναι έργο τέχνης και θα ικανοποιήσει τους λάτρεις του είδους και όχι μόνο. Επίσης τα ηχητικά εφέ είναι πάρα πολύ κολό και "δένουν" όψογο με το παιχνίδι. Οσο για το gameplay, νομίζω πως θα έχετε ήδη βγάλει τα συμπεράσματά σας. Αν όχι, τότε να σας κατατοπίσω λίγο.

Πρόκειται με δυο λόγια για το καλύτερο racing game για το PC, και μάλιστα με διαφορά.

Το φοβερά ουτοκινήτά του, η εκπληκτική μουσική του επένδυση, τα γραφικά του, και η ποικιλία των ογώνων που διαθέτει, το κάνουν τόσο εθιστικό που δεν θα μπορέσει κανείς να του οντιστοθεί.

Ακόμα και αν κάποιος δεν συμπαθεί το racing games (υπάρχει άραγε κανείς;) σίγουρα θα εντυπωσιαστεί από το Test Drive 4. Αποκτήστε το, δεν θα χάσετε.





Tenka

του Νίκου Ζωγόπουλου

HOUSE:

Psygnosis

FORMAT:

WIN 95 CD-ROM

REQUIREMENTS:

P100, 16MB Ram, 1MB PCI SVGA,
40MB HD, Soundcard

ΔΙΑΘΕΣΗ:

CD Media

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πότε θα βγει το
Duke Nukem
Forever;

ΓΡΑΦΙΚΑ.....87%

ΗΧΟΣ.....89%

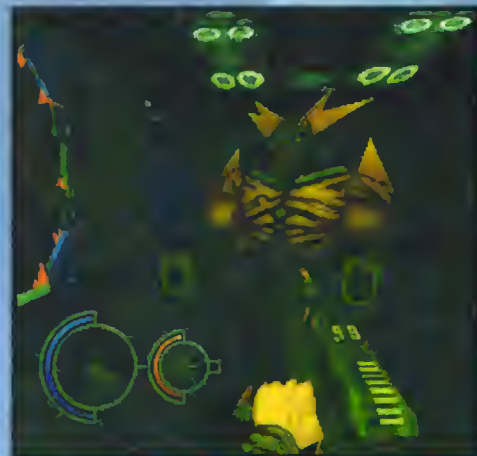
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.....76%

ΑΝΤΟΧΗ.....70%

ΓΕΝΙΚΑ: 81%

Η Psygnosis των τελευταία καιρό είναι παλύ παραγωγική σε σημείο να μην προλαβαίνουμε να κάνουμε review τα παιχνίδια που βγάζει. Ένα τέτοια παιχνίδι είναι τα Tenka, τα οποία έπρεπε να είχε γίνει review πριν κάνα μήνα. Τέλος πάντων. Ας δούμε τι μέρας ταν λάγαν είναι αυτό τα 3D shaot'em up, και τα κυριότερα, αν έχει κάτι να νέα να μας προσφέρει.

Τα παιχνίδια 3D shaot'em up (ή αλλιώς doam-clanes, μία έκφραση παυ εγώ δεν αποδέχαμαι), άρχισαν να παράγονται τα τελευταία 2-3 χρόνια με ιλλιγιώδεις ρυθμούς, δηλαδή μετά το Doom 1-2 & Quake, οι εταιρίες κατάλαβαν πόσα παλύ "ψωμί" έχει α χώρος τέτοιων παιχνιδιών. Δυστυχώς όμως, λόγω αυτής της μεγάλης παραγωγής 3D shaot'em ups παιχνιδιών, ήταν αναπόφευκτα να μην κυμαίνονται όλα αυτά τα παιχνίδια στα ίδια επίπεδα ποιότητας. Το Tenka είναι ένα από αυτά τα παιχνίδια παυ υπαφέρουν από τα σύνδρομα της μονατονίας. Και το χειρότερα είναι (όπως συνέβη και με το Zombievile) πως τα παιχνίδια φέρει επάνω ταν τα τιμημένο λογότυπο της Psygnosis. Γιατί όμως το Tenka δεν είναι καλό; Διαβάστε τις παρακάτω γραμμές και θα καταλάβετε. Κατ'αρχήν να αναφέρουμε πως τα παιχνίδια είναι για Windows 95, και αι απαιτήσεις ταν μπαρεί να είναι μικρές, αλλά αυσιαστικά χρειάζεστε καλύτερο σύστημα από αυτό παυ αναφέρουμε στα requirements. Βασικά χρειάζεστε έναν P133 με μια καλή κάρτα γραφικών παυ να διαθέτει 3D acceleration, αλλά και πάλι μην περιμένετε θαύματα. Απλά με ένα τέτοια σύστημα, θα μπορείτε να έχετε μια καλή ταχύτητα σε ανάλυση 512x348 ή 640x480. Η υπόθεση ταν παιχνιδιού είναι μια



συνηθισμένη science fiction ιστορία. Βρισκόμαστε στα έτας 2096. Η γη πλέαν είναι ακατάλληλη για κατάικηση λόγω της μόλυνσης παυ έχει φτάσει σε παλύ υψηλά επίπεδα. Οσαι έχανν απαρμείνει στην γη πρσασθαύν με κάθε μέσα να φύγανν για να πάνε στις γήινες σπαικίες, σταν πλανήτη Extunivus 348/B όπου τους περιμένει μια παραδεισένια ζωή. Εκεί όμως, η εταιρία Trojan Inc. κατασκεύαζε διάφαρα μηχανικά τέρατα για τανς δικαύς της σκαπούς αι αποίοι δεν είναι και τόσο φιλικαί. Έτσι η Trojan πρσπάθησε (και κατάφερε) να πάρει υπό ταν έλεγχο της ταν πλανήτη χρησιμαπαιώντας τα rabats αυτά. Εσείς είστε ο κος. Joey Tenka, ένας μισθαφόρας α οπαιάς αναλαμβάνει μια επιχείρηση εκκαθάρισης μόλις πατάει τα πόδι ταν σταν πλανήτη, αν και δεν ήταν αυτός ο σκαπός ταν. Ήταν και αυτός ένας από τανς γήινους παυ έφυγε από την γη με σκαπό να βρει μια καλύτερη ζωή σταν Extunivus 348/B. Μόλις όμως πάτησε τα πόδι ταν εκεί, κατάλαβε πως πρέπει κάπαις να ξεκαθαρίσει την κατάσταση. Αυτή είναι η ιστορία παυ έχει εξελιχθεί μέχρι να πάρετε εσείς ταν έλεγχο ταν Tenka. Οπως όμως έχω πει και στο παρελθόν, σε αυτά τα παιχνίδια, το

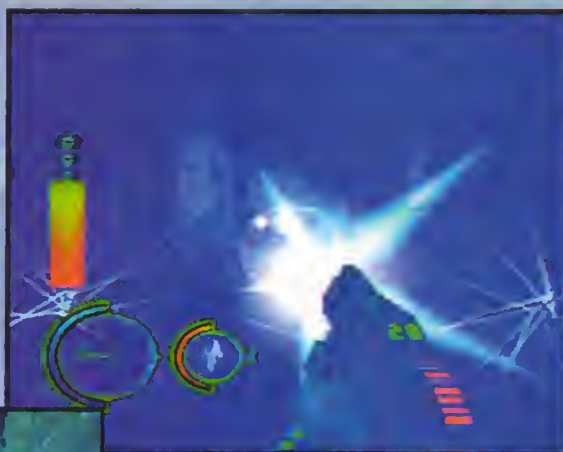


σενάρια δεν έχει και τόσα σημασία όσα τα κυρίως παιχνίδια. Και εκεί τα Tenka μας δημιουργεί προβλήματα. Πάιρνοντας τα πράγματα από την αρχή, θα δείτε την εντυπωσιακή FMV εισαγωγή του παιχνιδιού, θα δείτε τα πολύ όμορφα menu του παιχνιδιού και θα σας αναίξει η άρεξη για περισσότερα. Μόλις πατήσετε την επιλογή "start new game" και μπειτε στα παιχνίδια θα δείτε και τα όμορφα γραφικά του παιχνιδιού. Ωραία ως εδώ. Τα προβλήματα θα αρχίσουν μόλις πατήσετε τα βελάκια για να κινηθείτε. Τότε θα προσέξετε

ότι δεν κινείστε! Μα όχι, κινείται ο παίκτης, απλά έτσι θα σας φανεί, αφού η κίνηση γίνεται με πιο αργούς ρυθμούς από ότι κινείται το Doom σε 386. Πρασαχί δεν μιλάμε για αργή κίνηση λόγω αδυναμίας του υπαλαγιστή να κινήσει το παιχνίδι, απλό τα παιχνίδια είναι αργά. Ακόμα και σε Pentium 200MMX με κάρτα γραφικών Mystique, τα παιχνίδια αργασερνόταν σαν σαλιγκάρι με πλατυποδία. Τα προβλήματα συνεχίζονται και παραπέρα.

Έχετε ένα μόνο όπλο που απλά αναβαθμίζετε με διάφορα rawer ups που βρίσκετε. Τώρα τα πως τα βρίσκετε είναι άλλη ιστορία. Βασικά τα rawer ups είναι πολύ αραιά διασκορπισμένα ενώ οι εχθροί ακριβώς τα αντίθετα, δηλαδή σε κάθε γωνία που θα στρίψετε θα βρείτε και 2-3 να σας περιμένουν. Και καλά στα πρώτα επίπεδα, είναι εύκολοι και θέλουν τρεις με τέσσερις καλές βολές, παρακάτω όμως τι γίνεται που οι εχθροί είναι και πιο δύσκολοι, και πιο παλαιοί αλλά και έχουν και καλύτερα όπλα; Τίποτα δεν γίνεται, απλά χάνετε. Και βέβαια, περικό να σας πω πως οι σφαίρες σας είναι περιορισμένες. Πραχωρόντας θα πρέπει να βρίσκετε και τα απαραίτητα κλειδιά για να ανοίγετε κάποιες πόρτες, αλλά αυτά συνήθως τα κλειδιά είναι προσβάσιμα από αεραγωγούς οι οποίοι χρειάζονται πολύ υπαμονή για να περάσετε αφού όταν πραχωράτε έρχονται μέσα σε αυτούς, το ίδιο κάνει και τα παιχνίδια, αφού κινείται ακόμα πιο αργά. Και τα προβλήματα είναι πως οι αεραγωγοί είναι παλλές φορές μεγάλοι και έχουν διακλαδώσεις. Πρασθέστε και την παντελή έλλειψη χόρτης, και θα καταλάβετε πόσους "αιώνες" θα περάσετε μέσα εκεί. Όπως καταλαβαίνετε αγαπηταί αναγνώστες το πάντα στα παιχνίδια είναι μελετημένα στην εντέλεια! Τα rawer ups περιλαμβάνουν 7 παραλλαγές του όπλου σας, και ευτυχώς θα σας βγάλουν παλλές φορές από δυσάρεστες καταστάσεις, αλλά λόγω του περιορισμένου αριθμού πυρομαχικών, δεν

πρέπει να ρίχνετε ούτε μια σφαίρα χωρίς να βρει στόχα. Περνώοντας τώρα στα γραφικά, αυτά είναι αρκετά όμορφα, αλλά δεν είναι ιδιαίτερα παλύπλακα, ενώ τα textures είναι χαμηλής ανάλυσης, με αποτέλεσμα να ρixel-άραουν ακόμα και σε όχι ιδιαίτερα καντινές αποστάσεις. Επίσης τα παιχνίδια είναι παλύσκατεινό με αποτέλεσμα να γίνεται κουραστικό, ενώ λόγω



ράσει την μετριότητα, γιατί δυστυχώς στο gameplay ... μάλλον δεν τα καταφέρνει καθόλου. Δυστυχώς η Psygnosis συνεχίζει να βγάζει στην αγορά παιχνίδια που δεν θα έπρεπε να βγάλει, με αποτέλεσμα να καταστρέφει συνεχώς την εικόνα της παιδικής εταιρίας. Έχω την εντύπωση πως ο άνθρωπος που έδωσε την έγκριση για τα παιχνίδια αυτά πρέπει να είναι ο ίδιος που την έδωσε και για τα Zambiville. Πως είναι δυνατόν να βγάζει η Psygnosis παιχνίδια όπως τα G-Police ή τα Fatpula 1 '97 και από την άλλη να μας δίνει παιχνίδια όπως τα Zambiville ή τα Tenka. Ελπίζω να σταματήσει αυτό, γιατί μου είναι ιδιαίτερα δυσάρεστο να βαθμολογώ με τέτοια ναύμερα παιχνίδια και ιδιαίτερα αυτά της Psygnosis, που την εκτιμάω ιδιαίτερα. Εν κατακλείδι, το παιχνίδι είναι μονότονο, βαρετό και "μια από τα ίδια" αλλά με χειρότερα (για να μην πω χειρότερα) gameplay. Αν έχετε παίξει Duke Nukem 3D, Quake, ή ακόμα και Exhumed, τα παιχνίδια δεν έχει τίποτα να σας προσφέρει. Αν δεν έχετε παίξει, τότε πάλι μην τα πειραχίσετε. Υπάρχουν παλύ καλύτερα 3D shoot'em up παιχνίδια στην αγορά.





Streets of Sim-City

του Νίκου Ζωγόπουλου

HOUSE:

Maxis

FORMAT:

PC CD-RDM

REQUIREMENTS:

Pentium 133, 16MB Ram, Win95,
DirectX, SVGA PCI

ΔΙΑΘΕΣΗ:

PLDTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Θα μπορούσε
και καλύτερα...

ΓΡΑΦΙΚΑ.....83%

ΗΧΟΣ.....88%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.....79%

ΑΝΤΟΧΗ.....87%

ΓΕΝΙΚΑ: 84%



εν πιστεύω να υπάρχει άνθρωπος στον πλανήτη Γη που να μην γνωρίζει την Maxis. Αλλά ακόμα και αν δεν ξέρετε την εταιρεία αυτή, θα ξέρετε ή θα έχετε παίξει ένα από τα πολλά της παιχνίδια που χρησιμοποιούν τον όρο "Sim", π.χ. Simcity, Simcity 2000, SimPizza, SimTower, SimEarth, κ.λ.π. Η Maxis λοιπόν βλέποντας πως τα παιχνίδια της (που ανεξάρτητα από το τι θα γραφτεί παρακάτω, είναι πολύ καλά) δεν διαθέτουν αρκετή δράση, αποφάσισε να βγάλει ένα παιχνίδι που θα διαθέτει αρκετή δράση (η γνωστή συνταγή δηλαδή) αλλά και ο τίτλος του ΔΕΝ θα έχει ως μόνο χαρακτηριστικό τη λέξη "Sim". Για να δούμε λοιπόν τι θα δούμε...

Το Streets of Simcity, βασίζεται σε μια έξυπνη ιδέα (και μια ακόμα πιο "έξυπνη" μηχανή). Το βασικότερο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι πως μετατρέπει οποιαδήποτε πόλη έχει σχεδιαστεί στο Simcity 2000 σε τρισδιάστατη real time πόλη. Αυτό γίνεται μέσω της "έξυπνης" μηχανής που λέγαμε προηγουμένως. Ουσιαστικά κάνει το εξής απλό. Παίρνει τον χάρτη της πόλης, και αντικαθιστά τα κτίρια, τους δρόμους, κ.λ.π. με τα αντίστοιχα 3D αντικείμενα που διαθέτει, με αποτέλεσμα να έχετε την πόλη ζωντανή σαν αληθινή. Βέβαια, αυτό δεν είναι ιδιαίτερα απλό να γίνει, εξ ου και οι απαιτήσεις του(!), για τις οποίες θα τα πούμε αργότερα (έχουμε να πούμε...). Όμως θα σκεφτεί κάποιος, ωραία όλα αυτά, αλλά αφού έχουμε την πόλη μας 3D, τι κάνουμε μετά; Κατ' αρχήν μπορείτε να κάνετε μια

ωραία, ανέμελη βόλτα, θαυμάζοντας τα δημιουργήματά σας (αν την έχετε σχεδιάσει εσείς). Αν όχι δεν θαυμάζετε τίποτα. Όμως η βόλτες δεν είναι το μόνο πράγμα που μπορείτε να κάνετε.

Το παιχνίδι διαθέτει διάφορα "επεισόδια", τα οποία μπορείτε να παίξετε σε οποιαδήποτε πόλη από τις έτοιμες που διαθέτει το παιχνίδι (αμ'τι νομίζατε, πως δεν θα διέθετε έτοιμες πόλεις;). Τα "επεισόδια" χωρίζονται σε σενάρια, και κάθε επεισόδιο διαθέτει δεκάδες σενάρια. Μιλάμε δηλαδή για ατελείωτες ώρες παιχνιδιού. Από εκεί και πέρα, θα πρέπει να επιλέξετε όχημα, όπλα(!), ενώ μπορείτε να κάνετε βελτιώσεις στο όχημά σας, έτσι ώστε να γίνει πιο αποτελεσματικό έναντι των εχθρών. Το πρόβλημα όμως είναι πως τα χρήματά σας δεν είναι απεριόριστα, οπότε θα πρέπει να τα χρησιμοποιείτε με σύνεση, μια και όλες



αι βελτιώσεις, το όπλα και το ουτοκίνητο, κοστίζουν. Αφού ξεπερδέψετε με όλο αυτά, θα μπειτε στο κυρίως παιχνίδι. Εκεί θα δείτε πως η κίνηση του οχήματος είναι σποτική (εκτός αν έχετε... Intel Χίλιουμ στα 1000Mhz με 17 κάρτες Voodoo 3Dfx και 2GB Ram!). Αυτό το χαρακτηριστικό δυσκολεύει αφάντοστο τον χειρισμό, με απατέλεσμα να έχετε σε πολλές περιπτώσεις μοιραίο οπότελέσματο. Οι οντίπαλοι σας είναι άλλο οχήματο που οδηγούν κοκοπαιά, εγκληματίες, δολοφόνοι, και άλλοι κύριοι της καλής κοινωνίας (στο Κολωνόκι θα μένουν), οι οποίαι -εντελώς φιλικό βέβαιο- θα ήθελον να σας φυτέψουν κομμάτι δικαστοριά σφοίρες στο κεφάλι! Εσείς όμως δεν μένετε άπραγος, αλλά οντιθέτως ταυς αποποδίδετε όλες αυτές τις φιλικές φιλοφρονήσεις με πυραύλους και άλλο τέτοια όμαρφο προγομτάκια. Δυστυχώς όμως αυτό είναι μια κουβέντο. Το να σκοτώσετε εχθρό δεν είναι και ιδιότερο απλό, αφού εκτός του ότι θα πρέπει να σημάδεψετε σωστό, εκτός του ότι οι εχθροί -στην ορχή τουλάχιστον- θέλουν πολλές βολές οφού τα όπλα σας δεν έχουν ισχύ, θα πρέπει να υπολαγίσετε και το frames που θα χόνετε λόγω των οπαιτήσεων του παιχνιδιού, με οπότελεσμα να πηγαίνουν οι βολές σας... σταν γάμο του Καραγκιόζη! Πάντως, για να σοβαρευτούμε λίγο, τα πρόβλημα δεν είναι τόσα φαβερó, αλλά τα προβλήματο που αναφέρω παροπάνω θα σας εμφανιστούν, και θα είναι ιδιότερο έντονο αν δεν διαθέτετε κάρτο 3Dfx ή τουλάχιστον έναν Pentium 200MMX με πολύ μνήμη. Στις πόλεις θα μπορείτε να μπειτε σε γκορόζ και να βελτιώσετε το όχημά σας και άλλο, ενώ θα βρίσκετε διάσπορτο και διάφορο power ups, π.χ. κούσιμο, πυραμαχικό, όπλο, κ.λ.π. το οποίο το παίρνετε οπλά περνώντας οπό πάνω τους. Επίσης στην πόλη κινούνται και οχήματο που δεν είναι οπαροίτητο εχθροί, όπως π.χ. οπλοί οδηγοί, οστυνομικοί (μοιράζουν κλήσεις), υπάλληλοι couriers, και φυσικό και το κοκοποιά στοιχεία. Επίσης υπάρχουν και πεζοί, αλλά δυστυχώς(!) δεν μπορείτε να τους ποτήσετε. Μια καλή ιδέα είναι να συνεργαστεί η Maxis με την SCI games (Carmageddon) για το επόμενα Streets of SimCity. Άλλο ένα σημείο που πρέπει να μας εξηγήσει η Maxis,

είναι τα γιοτί οι πεζοί περπατάνε ανόποδο σον τους κάβουρες. Μυστήριο πρόγματα... Επίσης κολό θα είναι να ανοφέρουμε πως υπάρχουν και άλλο έξτρο (εκτός οπό το όπλο) που μπορείτε να προσθέσετε στο ουτακίνητά σας, όπως λάδιο (προφανής ο λόγος ύπορξής τους), νάρκες (επίσης), κοπινογόνο, ονιχνευτή radar, κ.λ.π. Γενικά το παιχνίδι από άποψη εξοπλισμού είναι πλήρες. Όμως δεν σας είπαμε πως κερδίζετε χρήματο! Λοιπόν, ποίζοντας κόποιο σενόριο μπορεί να βρείτε σε κόποιο σημείο της πίστος κόποιο "μυστήρια" οντικείμενο. Συνήθως θα πρέπει να το παραδώσετε κάποιου και βέβαιο ομείβεστε ανάλογο. Κοταλάβετε πιστεύω πως περίπου είναι τα παιχνίδι και το gameplay του. Επίσης, να προσθέσουμε πως υπάρχει δυνοτότητα για παιχνίδια Multiplayer, μέσω Local network, modem και σειριοκής σύνδεσης.



Τέλος να πούμε πως πορέχεται μαζί με το παιχνίδι και editor για να σχεδιάζετε δικές σας πίστες. Περνώντας τώρα στην κριτική των τεχνικών χαρακτηριστικών του Streets of SimCity, ξεκινάμε από το γραφικό, το οποίο δεν είναι και ότι καλύτερο έχουμε δει. Δεν είναι οπαρόδεκτο βέβαιο, αλλά μην περμένετε να δείτε και τίποτε ιδιότερο. Ενο βοσικό πρόβλημα είναι πως το γραφικά επαναλομβόνονται συχνά σε σημείο να γίνονται κουροστικό. Ο ήχος είναι στο άλλο άκρο. Πολύ κολός, πειστικός, ενώ οι dj's που ακούγονται οπό το ροδιόφωνό του ουτοκινήτου σας είναι φοβεροί! Η μουσική είναι πολύ κολή, με εξωτικούς και blues ρυθμούς να ακούγονται ως επί τα πλείστον. Αν ονειρεύεστε να δείτε σον προγομτική την πόλη που σχεδιάζετε εδώ και μήνες στο Simcity 2000, και αν φυσικά έχετε το οπαράιτητο hardware (τουλάχιστον τα εξής: Pentium 200MMX, 32MB Ram, Voodoo 3Dfx), τότε ογοράστε το. Αν δεν πληροίτε τις πραιοπάθεσεις (και τις δύο, ιδιαίτερα τη δεύτερη!) τότε μείνετε μακριό ταυ. Θα χόσετε και το χρήματο που δώσατε για να το ογορόσετε, σον το λεφτά για τα ηρεμιστικό που θα χρειοστείτε!





Imperialism

της Μαρίας Χρυσοχού

HOUSE:

SSI

FORMAT:

WIN 95 - MAC CD-ROM

REQUIREMENTS:

PENTIUM 90, 16 MB, SVGA 1MB

ΔΙΑΘΕΣΗ:

CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Κατακτήστε τον κόσμο με το γάντι!

ΓΡΑΦΙΚΑ.....91%

ΗΧΟΣ.....90%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.....92%

ΑΝΤΟΧΗ.....95%

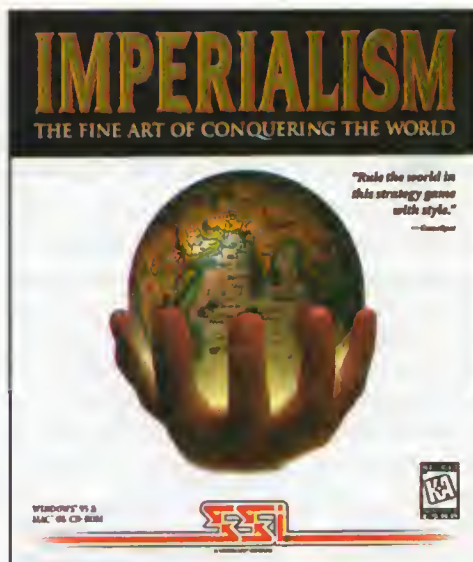
ΓΕΝΙΚΑ: 93%

Σως έχετε ακούσει για ένα παιχνίδι που αναμάζεται

Civilization. Λαίπον αυτό το παιχνίδι αποτέλεσε ένα ορόσημο στην χώρα των παιχνιδιών στρατηγικής και όχι μόνο. Είναι γεγονός ότι άξιζε αναμφισβήτητητα την τεράστια εμπορική επιτυχία που γνώρισε

και δημαιούργησε ένα παλύ μεγάλο αριθμό φανατικών παικτών του. Πριν από ένα χρόνο μάλιστα κυκλοφόρησε και η συνέχεια του, η οποία φυσικά ακαλαύθησε τα ίδια χνάρια επιτυχίας. Έχουν γραφτεί τόσα παλλά για τα *Civilization* που θα ήταν άσκαπα εδώ να αναλύσουμε εις βάθος και πάλι τα χαρακτηριστικά του. Αλλωστε και αυτό είναι παλύ σημαντικό - εδώ ΔΕΝ θα παρουσιάσουμε την επόμενη συνέχεια του τίτλου αυτού αλλά ένα άλλο παιχνίδι, το *Imperialism*.

Ισως σας μπερδέσαμε λιγάκι! Λοιπόν πρέπει μάλλον να υπενθυμίσουμε ένα γεγονός που συναντάται πολύ συχνά στην χώρα των videogames. Οι φανατικοί παίκτες ενός παιχνιδιού είναι πολύ πιθανό να αγοράσουν και κάποιο άλλο που ανήκει στα ίδια είδος. Ακόμη κι αν ένα παιχνίδι είναι απόλυτα πρωτότυπο, μετά την επιτυχία του θα απασκήσει ομοειδείς τίτλους. Άρα, ένα παιχνίδι που έχει δημιουργήσει έναν μεγάλο αριθμό φανατικών παικτών δημιουργεί και ένα ιδιαίτερο είδος παιχνιδιών που μοιάζουν με αυτό. Είναι λοιπόν φυσι-



Civilization, έτσι και στο *Imperialism* ο παίκτης δεν καλείται απλά να διαικήσει κάποια στρατεύματα στη μάχη αλλά κυριαλκετικά να ελέγξει μια ολόκληρη χώρα. Ας δούμε όμως τα χαρακτηριστικά του αναλυτικότερα. Ο κόσμος του *Imperialism* αποτελείται φυσικά από χώρες. Κάποιες από αυτές είναι Μεγάλες Δυνάμεις και κάποιες άλλες αναμίζονται Μικρότερες Χώρες. Εσείς αναλαμβάνετε φυσικά να κυβερνήσετε μια από τις Μεγάλες Δυνάμεις. Η διαφοροποίηση αυτή ανάμεσα στις χώρες είναι πολύ σημαντική. Οι Μεγάλες Δυνάμεις μπορούν να αποκτήσουν επιρραή στις Μικρότερες Χώρες. Έτσι έχουν οφέλη κυρίως εμπορικά αλλά επίσης μπαρούν να τις πείσουν να ενσωματωθούν σε αυτές. Αν βέβαια αρνηθούν μπορείτε πολύ απλά να επιτεθείτε και να τις κατακτήσετε! Βέβαια δεν θα καθίσουν με σταυρωμένα χέρια και θα αμυνθούν αλλά αν είστε τυχεροί και δεν έχουν συμμαχήσει με κάποια άλλη Μεγάλη Δύναμη μάλλον θα τα καταφέρετε.

Το κύριο μέρος του παιχνιδιού παίζεται σε έναν χάρτη παρόμοιο με αυτό του *Civilization*. Μια διαφορά είναι ότι εδώ είναι ορατός ο χάρτης όλου του κόσμου. Το έδαφος αποτελείται από διαφορετικά είδη τερών. Υπάρχουν βουνά, θάλασσα, δάση, καλλιέργειες και λιβάδια με ζώα. Κάθε ένα από αυτά απαιτεί και ένα διαφορετικό χαρακτήρα για την εκμετάλλευσή του. Έτσι έχουμε τα αγρότες, τους κτηνοτρόφους, τους ανθρακωρύχους και τους ξυλακότες. Υπάρχουν όμως και άλλα τρία είδη. Οι εξερευνητές, οι μηχανικοί και οι κτηματαμεσίτες!. Οι πρώτοι είναι απαραίτητοι για να μπορέσουν να δουλέψουν οι ανθρακωρύχοι. Πρώτα απ' όλα είναι φυσικά τα ορυκτά να βρίσκονται μόνο σε βουνά. Έτσι στέλναμε σε μια θέση του χάρτη (που φυσι-



είναι βαυνό) έναν εξερευνητή. Αν εκεί υπάρχουν ορυκτά τότε θα στείλουμε ανθρώπους για να κατασκευάσει ένα ορυχείο. Οι τεχνικοί είναι κυρίως υπεύθυνοι για την κατασκευή σιδηροδρομικών γραμμών που θα ενώνουν τις πόλεις μας αλλά και θα περνούν διπλα από ορυχεία, αγροτικές ή κτηνατροφικές εκτάσεις ώστε να συγκεντρώνουν αυτά τα αγαθά και να τα στέλνουν στα εργοστάσια. Επίσης μπορούν να κατασκευάζουν σιδηροδρομικούς σταθμούς έτσι ώστε να συγκεντρώνονται οι πρώτες ύλες πιο αποδοτικά. Τους κτηματαμεσίτες θα τους δούμε αργότερα. Κάθε ένας από αυτούς τους χαρακτήρες μπορεί να βελτιωθεί έτσι ώστε να κατασκευάζει πιο αποδοτικά ορυχεία, αγκρατήματα, κλπ. Αυτό μπορεί να γίνει μέσω τεχνολογικών επιτευγμάτων. Εδώ έχουμε άλλη μια διαφορά από το Civilization. Τα τεχνολογικά επιτεύγματα απλά αγοράζονται όταν είναι διαθέσιμα. Δεν έχουμε δηλαδή επιστήμανες αλλά ούτε και φόρους. Έσοδα έχουμε μόνο μέσω του εμπορίου και των κατακτήσεων.

Κάθε χώρα χωρίζεται σε επαρχίες, κάθε μία από τις οποίες έχει μια πόλη. Όλες οι πόλεις αυτές έχουν στρατόπεδα αλλά μόνο η πρωτεύουσα της χώρας έχει εργοστάσια. Οι στρατιωτικές μονάδες μετακινούνται μόνο μεταξύ στραταπέδων ή επιτίθενται σε μια εχθρική πόλη. Αλλά θα περάσουμε σε αυτούς αργότερα. Η παραγωγή υλικών γίνεται στα εργοστάσια. Υπάρχουν κλωσταύφανταουργίες, μεταλλουργίες, υψικάμινι, εργοστάσια παραγωγής τροφίμων, ρούχων, επίπλων και καυσίμων σε επόμενα στάδια του παιχνιδιού. Οι κατασκευαστές του τίτλου έχουν δημιουργήσει μια αλυσίδα παραγωγής μέσω της οποίας οι πρώτες ύλες χρησιμοποιούνται για κάποια προϊόντα, αυτά με τη σειρά τους για άλλα, κλπ. Δεν θα μπαίμε εδώ σε λεπτομέρειες αλλά μπαρούμε να πούμε ότι αυτή η αλυσίδα παραγωγής είναι παλύ ρεαλιστική. Ειδική μνεία πρέπει να γίνει για κάποια κτίρια που βρίσκονται στην πρωτεύουσα. Στα ναυπηγεία φυσικά κατασκευάζουμε πλάια. Αυτά μπορεί να είναι παλεμικά ή μεταφορικά. Τα δεύτερα έχουν επίπτωση στις εμπορικές μας δυνατότητες. Το ίδιο ισχύει και για τον κεντρικό σιδηροδρομικό σταθμό, στον οποίο μπορούμε να κατασκευάσουμε βαγόνια. Τα πλοία καθορίζουν τον όγκο των εμπορευμάτων που μπα-

ρούμε να πουλήσουμε σε άλλες χώρες ενώ τα βαγόνια τον όγκο των πρώτων υλών που συγκεντρώνουμε από όλη τη χώρα καθώς και τη γρήγορη μεταφορά μεγάλων στρατιωτικών δυνάμεων. Στο κτίριο της απαθήκης μπαρούμε να δούμε τα διαθέσιμα υλικά μας. Στο Πο-



εργαστσία απαιτεί εκτός από υλικά και εργατικά χέρια. Κάθε εργοστάσιο έχει στην αρχή μικρή δυνατότητα παραγωγής αλλά μπαρούμε να τη μεγαλώσουμε. Αυτό όμως απαιτεί επιπλέον υλικά.

Η σημαντικότερη αθόνη όμως στα Imperialism είναι μάλλον αυτή του εμπορίου. Εδώ έχουμε μια λίστα με όλα τα υλικά και πρώτες ύλες που είναι διαθέσιμες στο παιχνίδι, άσχετα με το αν εκείνη τη στιγμή εμείς έχουμε κάποια ποσότητα ή όχι. Κάθε υλικό έχει μια συγκεκριμένη τιμή που καθορίζεται από διάφορους παράγοντες. Για την ακρίβεια, συγκεκριμένη τιμή πώλησης από εμάς. Όταν θέλουμε να πουλήσουμε κάτι (πράγμα απαραίτητο πάντα για να μπορέσουμε να έχουμε έσοδα) τότε διαθέτουμε μια ποσότητά του στην αγορά. Πρασέξτε: δεν είναι σίγουρα ότι θα βρεθεί αγοραστής. Αντίστοιχα όταν μας λείπει κάποια υλικό τότε τα μαρκάουμε για ζήτηση. Κι εδώ βέβαια δεν είναι σίγουρα ότι θα βρεθεί κάποιος να μας πουλήσει. Στα τέλους κάθε γύρου βλέπουμε τις προσφορές που μας έχουν

λεμικό εργοστάσιο μπορούμε να παράγουμε μονάδες. Το Πανεπιστήμιο μας επιτρέπει να δημιουργούμε αγρότες, κτηνατρόφους, κλπ. Η τεχνική σχολή μας επιτρέπει να παλλαπλασιάζουμε τα εργατικά μας δυναμικά ενώ τέλος τα κτίρια της Κυβέρνησης μας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργούμε νέους εργάτες. Πραφανώς κάθε εργασία που κάνουμε στα





γίνει και ανάλογα αποφασίζουμε. Πολλές φορές οι διπλωματικοί μας ακόλουθοι τονίζουν ότι θα ήταν καλό να αγοράσουμε κάποιο υλικό από μια χώρα με την οποία έχουμε διπλωματικές σχέσεις. Στο τέλος βλέπουμε και το ισοζύγιο αγορών-πωλήσεων. Ετσι ξέρουμε τι χρήματα έχουμε αλλά και βελτιώνεται η θέση μας αν χρειαστεί να πάρουμε δάνειο. Πολύ σημαντική όμως στο Imperialism είναι και η διπλωματία, η οποία έχει επίσης τη δική της οθόνη. Για παράδειγμα δεν μπορούμε να επιτεθούμε στα καλά καθούμενα σε κάποια χώρα. Πρέπει πρώτα να της κηρύξουμε τον πόλεμο. Εκτός όμως από αυτό στην οθόνη της Διπλωματίας μπορούμε να κάνουμε πολλές άλλες ενέργειες που καθορίζουν τη μοίρα μας στο παιχνίδι. Για να κερδίσετε στο Imperialism πρέπει να αποκτήσετε τον έλεγχο της πλειοψηφίας των χωρών. Προφανώς αυτό επιθυμούν και οι υπόλοιπες μεγάλες δυνάμεις. Ο έλεγχος δεν επιτυγχάνεται μόνο με πόλεμο και κατάκτηση αλλά και με άλλους τρόπους. Ετσι θα πρέπει κατ' ορχάς να ιδρύσετε πρεσβείες ή εμπορικές ακολουθίες στις χώρες οι οποίες σας ενδιαφέρουν πιο πολύ. Εκτός από τα μακροπρόθεσμα οφέλη έτσι έχετε και ένα πιο χειροπιοστό: Μπορείτε να στείλετε κτηματομεσίτες σε αυτές τις χώρες οι οποίοι θα αγοράσουν για σας κάποιο κομμάτι γης. Η παραγωγή υλικών πλέον σε αυτό το κομμάτι είναι δική σας. Φυσικά μπορείτε στη συνέχεια να στείλετε και κάποια ειδική μονάδα για να βελτιώσει την εκεί παραγωγή. Μπορείτε επίσης να αυξήσετε τις εμπορικές συναλλαγές σας με κάποια χώρα πριμοδοτώντας με μεγαλύτερη τιμή τις εισαγωγές υλών που κάνετε από αυτή. Αντίστοιχα φυσικά μπορείτε να μποϊκοτάρετε τις συναλλαγές με κάποιο άλλη χώρα. Πολύ μεγάλο ρόλο παίζουν επίσης οι συμφωνίες που κάνετε με μια

χώρα αλλά και αυτές που έχει κάποια Μικρότερη Χώρα με κάποια άλλη Μεγάλη Δύναμη. Αν για παράδειγμα μια μικρότερη χώρα έχει υπογράψει σύμφωνο συμμαχίας με μια Μεγάλη Δύναμη και εσείς της επιτεθείτε, τότε αυτόματα κηρύσσεται πόλεμος και με τη Μεγάλη Δύναμη.

Οι μάχες στο Imperialism γίνονται για την άμυνα μιας πόλης ή την επίθεση σε αυτήν. Εξαιρούνται οι ναυμαχίες οι οποίες μπορεί να γίνουν στη μέση της θάλασσας αλλά έτσι κι αλλιώς σε αυτές δεν μπορείτε να επεμβείτε. Ας δούμε όμως τις μάχες εδάφους. Κατ' αρχάς στο Imperialism υπάρχουν τρεις χρονικές περιόδοι οι οποίες και καθορίζουν τον τύπο στρατιωτών και οπλισμού. Όπως είπαμε η παραγωγή μονάδων γίνεται στο Πολεμικό εργο-

στάσιο ενώ δεν μπορείτε να αγοράσετε μονάδες από το εμπόριο. Προτού συνεχίσουμε στον τρόπο και τη στρατηγική των μαχών, να τονίσουμε ότι αν το επιθυμείτε, τον έλεγχο των στρατιωτών σε μια μόνη οναλαμβάνει ο υπολογιστής, αν θέλετε μάλιστα δεν τις βλέπετε και καθόλου. Κάθε μονάδα λοιπόν έχει κόποιες παραμέτρους. Αυτές είναι η αντοχή της, η ταχύτητά της, το βεληνεκές αλλά και η ισχύς των βολών της. Με κάθε επιτυχημένη μάχη μια μονάδα κερδίζει εμπειρία και γίνεται πιο αποτελεσματική ενώ με κάθε επίθεση που δέχεται πέφτει το ηθικό της. Αν όμως υπάρχει Στρατηγός κοντά, ουτός μπορεί να αποκαταστήσει το τελευταίο. Μετά από κάθε μάχη, οι μονάδες που έχουν πληγεί μπορούν να αποκαταστήσουν τις δυνάμεις τους αν παρομείνουν μη ενεργές για κάποιους γύρους. Επίσης υπάρχουν και ειδικές δυνάμεις για το σμποτάζ οχυρωματικών έργων του εχθρού. Τέλος μπορείτε να υποστηρίξετε κάποια επίθεση και με πυρά από πλοία.

Όπως γίνεται αντιληπτό, το Imperialism έχει αρκετές ομοιότητες αλλά και πάρα πολλές διαφορές από το Civilization. Στα αρνητικά του θα πρέπει να καταλογίσουμε το γεγονός ότι πρέπει να χειριζόμαστε καταστάσεις μακροπρόθεσμα κάτι που κάνει το gameplay του αργό. Από την άλλη μεριά όμως μας προσφέρει έναν πολύ καλό συνδυασμό μακροσκοπικού και τακτικού ελέγχου. Αν και στην αρχή δείχνει να απλό από άλλα παιχνίδια στρατηγικής στην πορεία αντιλαμβάνεται κανείς ότι χρειάζεται να σκεφτεί πάρα πολύ πριν πάρει κάποιες αποφάσεις. Δεν είναι καλύτερο από το Civilization αλλά στην προκειμένη περίπτωση πιο σημαντικό είναι ότι είναι διαφορετικό από αυτό, δίνοντας έμφαση στο εμπόριο και τη διπλωματία. Αποτελεί έναν πολύ καλό τίτλο και φυσικά μια άριστη αγορά.



μεγάλος
διαγωνισμός
FIFA '98



δροσίστε
το
μυαλό
σας

Ανάγνωση κατά προτίμηση
μετά τις 24 Μαρτίου

Δώρο μουσικό CD





TOCA

του Νίκου Ζωγόπουλου

HOUSE:

Codemasters

FORMAT:

PC CD-ROM

REQUIREMENTS:

Pentium 133, 16MB Ram,
SVGA PCI, Win95, DirectX,
10MB HD, Soundblaster

ΔΙΑΘΕΣΗ:

CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

**Βάλτε το turbo
Garett στα 3,5
bar!**

ΓΡΑΦΙΚΑ.....86%

ΗΧΟΣ.....89%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.....88%

ΑΝΤΟΧΗ.....90%

ΓΕΝΙΚΑ: 88%



Χαμός από racing games αυτό τον μήνα αγαπητοί αναγνώστες. Και όπως βλέπετε συνεχώς σε εμένα πέφτει ο κλήρος για τα review τους. Βέβαια οφείλω να ομολογήσω ότι δεν πρόκειται και για δυσάρεστη δουλειά, μια και τα racing games είναι ένα από τα αγαπημένα μου είδη παιχνιδιών. Ετσι λοιπόν, μέσω αυτού του review θα σας παρουσιάσουμε το πασίγνωστο *Touring car championship* ή πιο απλά, *TOCA*.

Το Βρετανικό Πρωτάθλημα Τουρισμού είναι μία από τις σημαντικότερες διοργανώσεις στον χώρο του μηχανοκίνητου αθλητισμού. Θεωρείται μαζί με την Formula 1, σαν μία από τις δυσκολότερες κατηγορίες αγώνων. Αυτό συμβαίνει γιατί αφ' ενός τα αυτοκίνητα είναι σχεδόν σαν τα αντίστοιχα παραγωγής και δεν διαθέτουν ιδιαίτερα χαρακτηριστικά για τους αγώνες όπως π.χ. τα οχήματα Formula 1, και αφ' ετέρου, οι συγκρούσεις που συμβαίνουν είναι κάτι παραπάνω από... ρουτίνα για τους οδηγούς. Αυτά τα δύο βασικά στοιχεία κάνουν αυτούς τους αγώνες ιδιαίτερα δύσκολους και απαιτητικούς. Μην ανησυχείτε όμως, γιατί τα πράγματα στο *TOCA* είναι πιο εύκολα. Μην ξεχνάτε ότι πρόκειται για παιχνίδι arcade και όχι για simulator (οι simulator επιρροές είναι ελάχιστες). Ετσι λοιπόν, φορέστε τη στολή σας, πάρτε το κράνος σας και ετοιμαστείτε για μερικούς γρήγορους γύρους στις αγγλικές πίστες.

Ξεκινώντας το παιχνίδι, θα δείτε ένα πολύ όμορφο FMV με στιγμιότυπα από αγώνες Touring car, και έπειτα το παιχνίδι θα σας οδηγήσει στο πολύ εύχρηστο menu του. Από εκεί, όπως πάντα, θα κάνετε τις απαραίτητες ρυθμίσεις ώστε να φέρετε το παιχνίδι στα μέτρα σας. Μάλιστα εκτός από τις κλασικές ρυθμίσεις (επίπεδο δυσκολίας, καιρικές συνθήκες) υπάρχει και ρύθμιση για το split screen με δύο επιλογές, οριζόντιο και κάθετο. Γενικά το παιχνίδι δεν θα σας αφήσει παραπονεμένους στον τομέα αυτό. Πάμε παρακάτω. Υπάρχουν πολλά είδη αγώνων που μπορείτε να συμμετάσχετε, από το απλό single race όπου τρέχετε σε μία πίστα μόνο, μέχρι Πρωτάθλημα, ενώ μπορείτε να τρέξετε σε ρυθμό προπόνησης με την επιλογή time trial. Επίσης, αν δεν θέλετε να τρέχετε με αντίπαλο τον υπολογιστή, τότε υπάρχει και δυνατότητα για multiplayer παιχνίδια, είτε μέσω splitscreen (μέχρι



τέσσερις παίκτης ταυτόχρονα), είτε μέσω δικτύου (υποστηρίζονται τα εξής πρωτόκολλα: TCP/IP, IPX, Modem & serial link). Όπως βλέπετε υπάρχουν πέντε τρόποι για να παίξετε με κάποιον ή κάποιους φίλους σας, έτσι ώστε να μην μείνει κανείς παραπονεμένος. Μόλις αποφασίσετε ότι είστε έτοιμοι, θα επιλέξετε το start race και το παιχνίδι θα σας οδηγήσει στην οθόνη επιλογής αυτοκινήτου. Εκεί θα δείτε μερικά οχήματα που θα σας κάνουν να ζηλέψετε τους τυχερούς οδηγούς τους. Συγκεκριμένα υπάρχουν διαθέσιμα τα: Renault Laguna, Audi A4, Volvo S40, Honda Accord, Peugeot 406 coupe, Nissan Primera GT, Ford Mondeo και Vauxhall (δηλαδή Opel) Vectra. Το καθένα από τα αυτοκίνητα διαθέτει διαφορετικό "χαρακτήρα" και οδική συμπεριφορά, π.χ. το Peugeot κρατάει στον δρόμο σαν ξυράφι, ενώ το Audi A4 διαθέτει θηριώδη δύναμη, και πάει λέγοντας. Πάντως η επιλογή του αυτοκινήτου είναι πολύ σημαντική, γιατί ο κάθε παίκτης μπορεί να έχει χαμηλή απόδοση μόνο και μόνο επειδή απλά δεν του "ταιριάζει", ενώ κάποιος άλλος μπορεί με το ίδιο αυτοκίνητο να βγει πρώτος. Δηλαδή η επιλογή είναι θέμα του κατά πόσο θα μπορέσετε να προσαρμόσετε το αυτοκίνητο στο δικό σας στιλ οδήγησης. Πάντως κάποιο από τα οκτώ αυτοκίνητα θα σας ταιριάζει. Αν όχι, τότε το tank ή η ροζ Cadillac(!) που ενεργοποιούνται με cheat ίσως να σας ταιριάζουν καλύτερα. Ειδικά με το tank μπορείτε να πυροβολείτε όποιον τολμάει να σας προσπεράσει! Αφού ξεμπερδέψετε με την επιλογή οχήματος, θα ξεκινήσετε στην πρώτη πίστα, εκτός αν παίξετε single race όπου μπορείτε να επιλέξετε εσείς. Μόλις σας βγάλει το παιχνίδι στον δρόμο, θα παρατηρήσετε πως τα γραφικά έχουν μια λίγο περιέργη αίσθηση. Εμένα προσωπικά μου φάνηκαν λίγο "άδεια". Βέβαια, αυτή η έλλειψη αντισταθμίζεται από την ταχύτητα του παιχνιδιού η οποία είναι καταπληκτική, ακόμα και σε μικρά συστήματα. Εδώ να αναφέρουμε πως το παιχνίδι σε συστήματα που διαθέτουν κάρτες με 3D acceleration παρουσιάζεται πολύ γρήγορο, ενώ σε συστήματα με 3DFX πάει... πετώντας! Πάντως αν το τρέξετε μέσω Direct 3D, θα πρέπει η κάρτα σας να διαθέτει 4MB και όχι 2MB μόνο. Πάντως το TOCA εκμεταλλεύεται πολύ καλά τέτοιου είδους κάρτες και αν διαθέτει μία, τότε θα έχετε πολύ καλά αποτελέσματα. Είπαμε λοιπόν πως η κίνηση του είναι γρήγορη, τα γραφικά καλά αλλά λίγα, τί έμεινε; Μα φυσικά το gameplay, το οποίο είναι σε πολύ καλά επίπεδα, αλλά δεν πιστεύω πως φτάνει κάποια άλλα κορυφαία παιχνίδια του είδους, π.χ. Need for Speed SE

και Test Drive 4. Βασικά αφήνει μια αίσθηση arcade και simulation μαζί, πράγμα που εμένα δεν μου φάνηκε άσχημο, αλλά σίγουρα θα απωθήσει κάποιους φανατικούς του ενός ή του άλλου είδους. Εδώ να σημειωθεί πως το παιχνίδι διαθέτει και pits για τις απαραίτητες επισκευές (τις πρώτες φορές θα τα επισκεφθείτε αρκετές φορές) αλλά και τιμωρίες (!) αν οδηγάτε επιθετικά. Συγκεκριμένα, αν οι κριτές θεωρήσουν πως συγκρουστήκατε με κάποιον αντίπαλο με σκοπό να τον βγάλετε από την πίστα, θα τιμωρηθείτε με κάποια penalty points, ενώ αν επαναληφθεί, το "πρόστιμο" βαθμών θα αυξάνετε, και τέλος αν φτάσετε το σημείο να τιμωρηθείτε για πέμπτη φορά, τότε θα "φάτε" ένα disqualification που θα είναι όλο δικό σας, δηλαδή κοινώς θα αποκλειστείτε. Επίσης αν μπειτε στα pits, δεν θα έχετε έλεγχο του οχήματος σας μέχρι να ξαναβγείτε. Στα

που έχετε αναπτύξει (χωρίς να σημαίνει ότι είναι αργό), με αποτέλεσμα να μπαίνετε στις στροφές με λάθος χιλιόμετρα. Η μόνη λύση είναι να έχετε το νου σας στον δείκτη της ταχύτητας έτσι ώστε να έχετε σωστά αποτελέσματα στις στροφές και να μην "φοράτε σαν σάβρακο" τις μπαριέρες! Πάντως είναι γενικά αποδεκτό, πως το gameplay του TOCA δεν είναι ούτε άσχημο ούτε προβληματικό, απλά σε μερικά σημεία ξεπερνιέται από κάποια άλλα αντίστοιχα παιχνίδια, ενώ σε άλλα υπερέρχεται του ανταγωνισμού. Αλλωστε οι Codemasters είναι μια ομάδα που τα παιχνίδια της διακρίνονταν κυρίως για το gameplay τους και όχι για τα γραφικά τους. Όσον αφορά τον ήχο, να πούμε πως ενώ τα ηχητικά εφέ είναι στον μέσο όρο, η μουσική είναι πάρα πολύ καλή, με πλούσιες συνθέσεις και δεν επαναλαμβάνεται. Γενικά παρατηρώ τον τελευταίο καιρό πως όλο και περισσότερα παιχνίδια διαθέτουν καταπληκτικά soundtracks. Επιτέλους γιατί είχα βαρεθεί να ακούω όλα αυτά τα... αχαρκτήριστα midi αρχεία που είχαν τα παλαιότερα παιχνίδια. Τελειώνοντας να πούμε πως το TOCA είναι ένα παιχνίδι που θα πρέπει τουλάχιστον να δείτε. Δεν σας λέω να το αγοράσετε οπωσδήποτε, αλλά πρέπει να του ρίξετε μια ματιά, μια και είναι ένα από τα πιο καλά παιχνίδια στην κατηγορία του.





SODA Gripped Off Road Championship

του Κωνσταντίνου
Μεϊντάνη

HOUSE:

Sierra

FORMAT:

WIN 95 CD-ROM

REQUIREMENTS:

Pentium 90, 16 MB RAM,
2x CD-ROM, SVGA

ΔΙΑΘΕΣΗ:

PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μπαρπά! Πόσο θα
πάει το τζιπάκι
με την υποτίμηση;

ΓΡΑΦΙΚΑ.....74%

ΗΧΟΣ.....75%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.....63%

ΑΝΤΟΧΗ69%

ΓΕΝΙΚΑ: 71%

Η Sierra είναι μια εταιρεία που ανέθρεψε με τα adventure της γενεές και γενεές gamers. Τις περισσότερες φορές που προσπάθησε να ξεφύγει από αυτό το μοτίβο απέτυχε. Το τελευταίο της τέκνο είναι το Soda που φιλοδοξεί να ανατρέψει τη δυσμενή παράδοση της εταιρείας στα υπόλοιπα μη-adventure παιχνίδια. Γυμνάστε τους μυς σας, πάρτε ένα ανθεκτικό joystick και ετοιμαστείτε για τους επίπονους αγώνες που σας υπόσχεται το SODA.



Το Soda είναι ένα OFF Road racing simulator παιχνίδι που μας ταπαθετεί στα κόκπιτ ενός αγωνιστικού αυτοκινήτου με τα μικρότερα δυνατόν κόστος. Και για όσους δε γνωρίζουν τη σημαίνει SODA σας παραθέτουμε τα αρχικά (Short source Off road Drivers Association). Με το SODA σας δίνεται η ευκαιρία να ζήσετε την εμπειρία της αδήγησης των αχημάτων εκτός δρόμου. Έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ανάμεσα από 12 διαδρομές, τρία διαφορετικά αδοστρώματα desert, tropics, country και σε επίσης τρεις τύπους αχημάτων (buggy, 4w truck, 2w truck) Αν ναμίσατε ότι κάτι έλειπε από τα Monster Truck Madness της Microsoft ή τα Test Drive Off Road της Accolade τότε τα SODA θα σας απαζημιώσει και με τα παραπάνω.

Αγωνίζεστε σε ένα σκληρό πρωτάθλημα 12 αγώνων και αντιμετωπίζετε τους καλύτερους οδηγούς στα κάσπα που είναι πραγματικά "τσακάλια", δυστυχώς δεν υπάρχουν τα πραγματικά ανόματα των



SODA GRIPPED OFF ROAD CHAMPIONSHIP

αδηγών(και ευτυχώς δε δαγκώνουν!)αλλά αυτά δεν είναι πρόβλημα γιατί έτσι και αλλιώς το άθλημα αυτό δεν είναι διαδεδομένο στη χώρα μας. Μπορείτε επίσης να κάνετε single race, practice και να παίξετε μέσω Internet με άλλους χρήστες.

Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι εμφανίζεται το βασικό menu στα οποία επιλέγετε αν θα παίξετε single race, championship, ή multiplayer μέσω δικτύου. Μπορείτε να δείτε τα καλύτερα replay και να χαζέψετε τα ρεκάμ.

Στην αθόνη των επιλογών μπορείτε να ρυθμίσετε την ανάλυση και το εφέ καθώς και να διαμορφώσετε το πρωτάθλημα σας. Τέλος στην αθόνη των controls μπορείτε να επιλέξετε την ευαισθησία του αναλογικού χειριστηρίου ή να παίξετε με τα πλήκτρα αφού πρώτα αγοράσετε καινούρια πληκτρολόγια για να τα χρησιμοποιήσετε μετά το παιχνίδι!

Το παιχνίδι είναι αρκετά παραμετρικά και μπορείτε να σχεδιάσετε τις δικές σας διαδρομές χρησιμοποιώντας τη φαντασία και τα γούστα. Καθώς σχεδιάζετε την πίστα μπορείτε να προσθέσετε λακκούβες με λάσπη, λιμναύλες, δέντρα, κτίρια, λάστιχα, βράχια, θάμνους ακόμα και να τοποθετήσετε τις κάμερες για το Replay. Λείπει κάποια επιλογή που σας επιτρέπει να αλλάξετε τα χρώματα των αυτοκινήτων αλλά μην τα θέλουμε όλα δικά μας. Καλά επίσης θα είναι να κάνετε πρώτα το rendering στη 3D πίστα σας και μετά να προσθέσετε τα διάφορα χαρακτηριστικά. Επίσης μπορείτε να τις σώσετε στα δίσκα σας και να τις ανταλλάξετε με τους φίλους σας ή με άλλους χρήστες μέσω του Internet.

Ένα σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η προσομοίωση φυσικών δυνάμεων. Αν οδηγείτε με μεγάλη ταχύτητα αισθάνεστε την επίδραση των δυνάμεων που ενεργούν στο άχημα σας, ανάλογα με το βάρος, τη ραπή, το οδόστρωμα και την επιτάχυνση, παρατηρούμε διαφορές στη συμπεριφορά του αχήματος. Τα θετικά στοιχεία είναι ότι το παιχνίδι γίνεται πολύ ρεαλιστικό αλλά και συνάμα απίστευτα δύσκολο να κρατήσετε το όχημα σας μέσα στην πίστα. Πρέπει να σπαταλήσετε άπειρα χρονικά διάστημα για να συνηθίσετε αυτές τις διαμορφώσεις και να πειραματιστείτε αρκετά με τις βελτιώσεις που θα κάνετε για να συμπεριφέρεται όσα τα δυνατόν καλύτερα το άχημα σας. Μιας και μιλάμε για βελτιώσεις, μπορείτε να ρυθμίσετε σχεδόν τα πάντα όπως την ιππαδύναμη, τις σχέσεις στα κιβώτια ταχυτήτων, τα σασί κλπ έτσι ώστε να πετύχετε τα όσα δυνατόν καλύτερα αποτελέσματα.

Στα ταμέα των γραφικών νιώσαμε μια ακόμα απογοήτευση. Το παιχνίδι δεν υποστηρίζει 3D fx κάρτα αλλά η εταιρεία υπόσχεται ότι

θα κυκλοφορήσει σύντομα μια καινούρια έκδοση για 3D fx, μπορείτε πάντως να τα απαλούσετε αν έχετε κάρτα με 3D acceleration. Το background δεν είναι αρκετά λεπτομερής και τα sprites είναι λιτά σχεδιασμένα, το οδόστρωμα είναι σχετικά καλό αλλά δεν αρκεί μόνο αυτά για τις απαιτήσεις των σημερινών gamers. Όσοι έχετε μηχανήματα κάτω από τα 133 MHz θα πρέπει να κατεβάσετε την ανάλυση σε 320x200 και να βάλετε τα υπόλοιπα εφέ σε auto mode από τα configuration για να μη χάνετε σε frames.

Το παιχνίδι σας παρέχει τη δυνατότητα να παίξετε μέσω δικτύου πράγμα που ανεβάζει το gameplay στα ύψη αλλά όπως και να το κάνουμε η δυσκολία του χειρισμού μειώνει τη διόθεση του παίκτη.



Στα ταμέα του ήχου τα καταφέρνει καλύτερα αλλά ο εκφωνητής μιιάζει σαν να έχει καταπιεί τα μικρόφωνα και υπάρχουν στιγμές που βρίσκεστε 1-2 γύρους πίσω(ειδικά τον πρώτο καιρό που θα παίξετε) και προσπαθεί να μας πείσει με τη χροιά της φωνής ότι τίποτα δεν έχει κριθεί (χαχά, μήπως σας θυμίζει τίποτα αυτό;).

Για να σας βοηθήσουμε θα σας δώσουμε μερικά tips που ίσως κάνουν τη ζωή σας πιο εύκολη.

- Ξεκινήστε τις ρυθμίσεις από τη μηχανή και τα λάστιχα και πειραματιστείτε με τους χρόνους κάθε lap στο Practice. - Κάντε όσα πιο ελαφρύ και χαμηλό μπορείτε το όχημα σας αν θέλετε να τερματίσετε χωρίς σημαντικές απώλειες. - Όταν πρόκειται να κάνετε προσπέραση δείτε το παιχνίδι από την εσωτερική κάμερα, ευθυγραμμιστείτε στα δρόμα και στανιδώστε τα.

Γενικά τα SODA είναι ένα μέτρια παιχνίδι. Μπορεί η συμπεριφορά του στο οδόστρωμα να είναι πρωταριακή και αρκετά ρεαλιστική, τι να τα κάνεις όμως όταν δεν μπορείς να κρατηθείς πάνω από 20 δευτεράλεπτα μέσα στην πίστα; Όσοι είναι φίλοι των Off Road αξίζει να του ρίξουν μια ματιά αρκεί να έχουν υπομονή με το χειρισμό. Οι υπόλοιποι φίλοι των racing simulators σ' ασχοληθούν με κάτι καλύτερα, εμείς σας προειδοποιήσαμε.





Settlers 2 Gold Edition

του Κωνσταντίνου
Τσάκαλου

HOUSE:

Blue Byte

FORMAT:

Win95, CD-ROM

REQUIREMENTS:

486/100, 8MB Ram, SVGA PCI 2MB,
40 MB Hard Disk, CD-Rom 4x,
Mouse, Sound Blaster comp.

ΔΙΑΘΕΣΗ:

PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Η αποικιοκρατία
συνεχίζεται με
γοργούς ρυθμούς

ΓΡΑΦΙΚΑ86%

ΗΧΟΣ87%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ90%

ΑΝΤΟΧΗ85%

ΓΕΝΙΚΑ: 87%

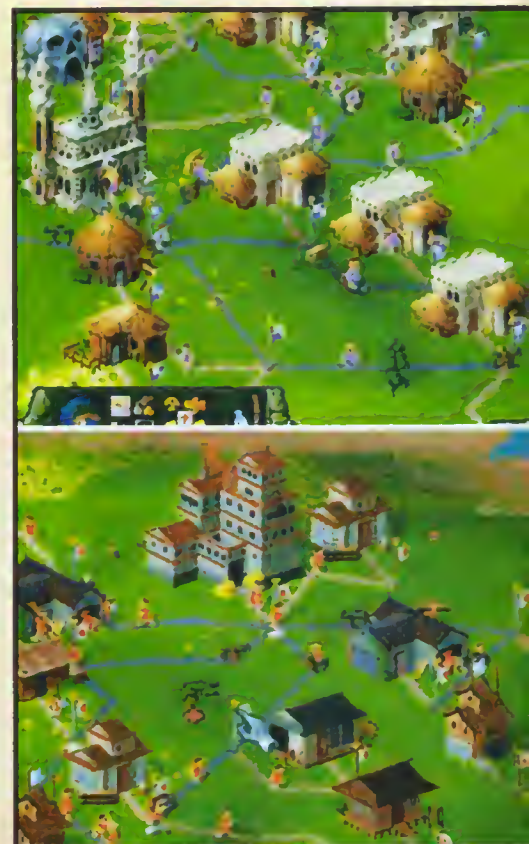


Έδώ και πολύ καιρό τα παιχνίδια στρατηγικής αποτελούν μια πολύ δημοφιλή κατηγορία παιχνιδιών. Η λίστα έχει να επιδείξει πολλούς κορυφαίους τίτλους που μας κράτησαν συντροφιά πολλές μέρες και άλλες τόσες νύχτες ξάγρυπνους. Αναμφισβήτητα το καλύτερο όλων ήταν το Civilization του Sid Meyer. Πολλοί διεκδικητές εμφανίστηκαν κατά καιρούς όμως κανένας τους δεν αποτέλεσε σπουδαία απειλή. Κανένα από τα κατοπινά παιχνίδια αυτού του είδους δεν κατάφερε να κάνει το Civilization να αισθανθεί πως χάνει το έδαφος κάτω από τα πόδια του. Ωσπου εμφανίστηκε το Settlers.

Τα παλύ καλό και απλά gameplay του τα έκανε αμέσως να ξεχωρίσει. Στα review που τώρα κρατάτε στα χέρια σας ασχολαύμαστε με τη δεύτερη συνέχεια του παιχνιδιού, το Settlers II Gold Edition, που απ' ό,τι φαίνεται συνεχίζει την αξιόλογη παράδοση που δημιούργησε ο πρακικάτάχας του. Η ιστορία είναι λίγα-παλύ γνωστή. Ένα Ρωμαϊκό πλήρωμα ναυαγεί σε ένα νησί μετά από μια σκληρή και άνιση μάχη με τα στοιχεία της φύσης. Το έρημα αυτό νησί γίνεται η βάση εξόρμησής σας για τη δημιουργία μιας αυτοκρατορίας, της οποίας βασικός στόχος της θα είναι η κυριαρχία αλόκληρου του πλανήτη. Μπορεί να ακούγεται απλό αλλά εσείς δεν πρέπει να ενθουσιάζεστε. Συγκρατηθείτε γιατί σας περιμένουν παλλές κακουχίες και δυσκαλίες καθώς οι εχθροί σας είναι τρομεροί και φοβεροί. Στα πρώτα στάδια του παιχνιδιού δεν έχετε τίποτα στα χέρια σας, ξεκινώντας με μόνο τα βασικά εφόδια. Ετσι χρειάζεται σιγά σιγά να δημιουργήσετε τις προϋπαθέσεις ανάπτυξης της μικρής σας κοινωνίας, η οποία βέβαια πρέπει να είναι αρκετά οργανωμένη και όχι ατάκτως ειρημένη. Από την πρώτη στιγμή οι ανάγκες για ξυλεία γίνονται φανερές. Ευτυχώς που στην περιοχή τα δάση αφθονούν κι έτσι έχετε την ευχέρεια να δημιουργήσετε καλές συνθήκες διαβίωσης για τους καταίκους του καταυλισμού σας, ξεκινώντας με αυτόν τον τρόπο την αποικιοκρατία. Ξεκινήστε την προσπάθειά σας φτιάχνοντας μια καλύβα ξυλοκόπου και βέβαια φραντίστε να αναίξετε όλους τους απαραίτητους δρόμους που θα διευκολύνουν τη μεταφορά της ξυλείας από τα δάση στο εργαστήριο του ξυλοκόπου και στο αρχηγείο σας. Μόλις εξασφαλίσετε αρκετή ξυλεία θα είστε πια σε θέση να συνεχίσετε με την ανέγερση άλλων κτιρίων που θα στεγάσουν τους υπόλοιπους τεχνίτες που

έχετε υπό τις διαταγές σας. Ετσι λοιπόν σιγά-σιγά απακτάτε ένα λατομείο για την επεξεργασία των βράχων που περισσεύουν από το σκάψιμο των γειτανικών βαυνών, ένα ξυλαουργείο όπου κάβετε τους καρμούς και τους κάνετε σανίδες τις οποίες χρησιμοποιείτε για την αικαδόμηση κι άλλων κτιρίων, κ.λ.π, κ.λ.π...

Παλύ σπουδαία ρόλα παίζει η δημιουργία των δρόμων μέσα στον καταυλισμό. Οι δρόμοι αυτοί συνδέουν τα διάφαρα κτίρια μεταξύ τους και φυ-



σικά με τα αρχηγεία. Πρασέξτε παρά παλύ: κτίρια των απαίων η χρησιμότητα συγγενεύει, δηλαδή για παράδειγμα η καλύβα του ξυλακόπου με το ξυλουργεία, να βρίσκονται σε μικρή απόσταση τα ένα από τα άλλα έτσι ώστε και η μεταφορά των πρώτων υλών να γίνεται γρήγορα και σωστά και η δική σας δουλειά πιο αποτελεσματικά.

Επίσης, μην παραμελείτε τους γεωλόγους. Δεν είναι απλά διακοσμητικά στοιχεία στα παιχνίδια. Ο ρόλος τους είναι υψίστης σημασίας. Αυτοί κάνουν μελέτες, έρευνες και ανασκαφές και σας βοηθούν να βρείτε νερό, πρακτικώς να καλύψετε τις ανάγκες του καταυλισμού σας. Εξάλλου τα νερά σας είναι απαραίτητα και για την επεξεργασία των πρώτων υλών και των μεταλλευμάτων (σιδήρου, χαλκού, χρυσού κ.λ.π.). Αλλωστε πώς αλλιώς θα μπορέσετε να φτιάξετε όπλα και ναμίσματα και να αναπτύξετε περαιτέρω την οικονομία σας;

Ο εξοπλισμός του στρατού σας είναι μία από τις βασικές προτεραιότητές σας, γιατί παλιός σας είπε ότι είστε μόνοι στα νησιά αυτά; Σας πληροφορούμε ότι υπάρχουν ιθαγενείς και δεν είναι ιδιαίτερα φιλόξενοι. Δε θέλουμε να παύμε καθόλου για να μην σας τραμάξαμε! Εξάλλου θα τα καταλάβετε και μόνοι σας αυτό, όταν αρχίσετε να κινείστε προς τα εσωτερικά του νησιού για να διευρύνετε κι άλλο τα όρια του καταυλισμού σας.

Γενικά, η δημιουργία τακτικού στρατού απαιτεί την ύπαρξη πρώτων υλών, ορυχείων και



χυτηρίου για την κατασκευή των όπλων. Αφού εξασφαλίσετε τις πρώτες ύλες, μένει μόνο η ανακατανομή αρμαδιοτήτων για να απакτήσετε περισσότερους απλότες και να τους στείλετε σε αναζήτηση νέων περιαχών για επέκταση στα νησιά.

Υπάρχει κάτι που έχει ιδιαίτερη σημασία στα παιχνίδια και αυτό δεν είναι άλλα από τις σημαίες που μπαίνουν σε διάφορα σημεία του καταυλισμού. Αυτές σηματοδοτούν τους κόμβους του δικτύου και βοηθούν τους υπηκόους σας στην κίνησή τους μέσα στην χώρα του καταυλισμού. Αν οι σημαίες ταποθετηθούν σωστά, τότε η κίνηση θα είναι γρήγορη και οι δουλειές που κάνουν οι υπηκόοί σας θα τελειώνουν πιο γρήγορα. Αν όχι, τότε ή θα πρέπει οι στρατιώτες σας να πετάνε πίσω τους καυκάτσια για να βρουν ξανά το δρόμο της επιστροφής ή εσείς θα τρέχετε συνεχώς προς αναζήτηση των χαμένων. Αφού τελειώσετε με την ανακατάληψη των βασικών κτιρίων και ανακαλύψετε πηγές παροχής οικιακών υλικών και πρώτων υλών, έρχεται το πλήρωμα του χρόνου να ασχοληθείτε με το φαγητό. Θα πρέπει να δημιουργήσετε φάρμες για καλλιέργεια γεωργικών προϊόντων αλλά και για την ανατροφή ζώων. Τα τελευταία ή θα τα φάτε ή θα τα χρησιμοποιή-



ήσετε για τις μεταφορές σας. Μην ανησυχείτε πάντως, υπάρχουν ακόμη πολλές ελεύθερες εκτάσεις για να ταποθετήσετε τις φάρμες μας. Καιτάξτε στον χάρτη. Τα πράσινα σημεία κοντά στους πρόποδες των βουνών είναι τα καταλληλότερα.

Όταν πια ο καταυλισμός σας θα έχει αναπτυχθεί και θα έχει αποκτήσει τα περισσότερα από τα είδη πρώτης ανάγκης αλλά και τα εξειδικευμένο προσωπικό και αφού εξε-



ρευνήσετε όλο το νησί, έρχεται η ώρα για τη δημιουργία ναυπηγείου. Εκεί μέσα θα ετοιμάσετε τα κατάλληλα πλοία που θα σας μεταφέρουν σε άλλα σημεία του νησιού ή σε γειτονικές βραχονησίδες. Προσοχή όμως, οι πρώτες ύλες εξάντλούνται. Ετσι σιγά-σιγά θα αρχίσουν τα προβλημάκια. Τη μια θα βλέπετε τα αποθέματα ξυλείας να μειώνονται απειλητικά, την άλλη τα ορυχεία το ένα μετά το άλλο δε θα δίνουν πια ύλες κι εσείς θα αγχώνεστε όλο και περισσότερο.

Το παιχνίδι σας παρέχει ειδικό και εύχρηστο μενού για να διαχειρίζεστε αποτελεσματικά τους πόρους του καταυλισμού σας. Αναλυτικοί πίνακες σας βοηθούν να βλέπετε σχεδόν όλα τα αγαθά που παράγετε και βέβαια από 'κει έχετε τη δυνατότητα να αλλάξετε τα δεδομένα της οικονομίας σας. Μπορείτε λοιπόν να αντιμετωπίσετε τυχόν ελλείψεις, να δημιουργήσετε τεχνητή ζήτηση, κλπ. Στην επόμενη σελίδα του ίδιου μενού βλέπετε συγκεντρωτικά το ανθρώπινο δυναμικό που έχετε στη διάθεσή σας. Και αυτούς μπορείτε να τους κάνετε ό,τι θέλετε. Αλλωστε υπήκοοί σας είναι! Βάλτε τον κατάλληλο άνθρωπο στην κατάλληλη θέση και δε θα ξεμεινέτε ποτέ ούτε από αγαθά αλλά ούτε και από τεχνίτες.

Γενικά, το Settlers II είναι ένα παιχνίδι που συνδυάζει πολλά χαρακτηριστικά άλλων κορυφαίων παιχνιδιών στρατηγικής. Αυτό που έχει σημασία και το κάνει να ξεχωρίζει είναι πως συνδυάζει τα πάντα με πολύ καλό τρόπο, χωρίς να δημιουργεί δυσκολίες στο gameplay. Το ενδιαφέρον του παίκτη λοιπόν μένει συνεχώς αμείωτο. Ειδικότερα, το Settlers II Gold Edition περιέχει και διάφορα σενάρια που είχαν κυκλοφορήσει σε ξεχωριστό CD καθώς map editor, ώστε να δημιουργήσετε το δικό σας χάρτη. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά και υψηλής ανάλυσης. Αυτό δεν μας κάνει ιδιαίτερη εντύπωση, αφού το ίδιο συμβαίνει στα περισσότερα παιχνίδια στρατηγικής.

Ο ήχος που συνοδεύει τις προσπάθειές σας δεν είναι αξιοπρόσεκτος αλλά ταιριάζει στην ατμόσφαιρα που θέλουν να δημιουργήσουν οι κατασκευαστές του τίτλου. Αναμφισβήτητα, το μεγάλο ατού του παιχνιδιού είναι το gameplay. Είναι πολύ καλό, δε δημιουργεί δυσκολίες, πονοκεφάλους και εκνευρισμούς ενώ κρατάει τον παίκτη πολλές ώρες σε αγωνία.

Αν εδώ και καιρό γυρίζετε στα καταστήματα και αναζητούσατε απεγνωσμένα ένα αξιόλογο παιχνίδι στρατηγικής, μάθετε πως επιτέλους ήρθε η ώρα να χαρείτε. Αγοράστε το Settlers II, καθίστε μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας και αφήστε το παιχνίδι να σας παρασύρει!



NBA LIVE 98
ΜΠΕΣ



ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

ΤΟΛΜΗΣΕ....



CD corner

Στο χώρο των παιχνιδιών.....
 Τα CD CORNER σας εξασφαλίζουν...

- Ανεξάντλητη ποικιλία.
- Εγκυρη ενημέρωση.
- Απαράμιλλη ποιότητα.



CD CORNERS: 1. ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27, ΤΗΛ: 3825024 • 2. ΜΠΟΤΑΣΗ 7, ΤΗΛ: 3840482 •
 3. ΑΓ.ΙΩΑΝΝΟΥ 102 ΑΓ.ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ, ΤΗΛ: 6014712 • 4. ΜΙΑΟΥΛΗ 24 ΧΑΛΚΙΔΑ, ΤΗΛ: 0221-87315

CD • CORNER SHOP - IN - SHOP
 ΑΘΗΝΑ ΚΕΝΤΡΟ • ΑCOM-COMPUTER ALFA, ΤΗΛ: 3838795 • ATHENS COMPUTER CENTER, ΤΗΛ: 3604540 • MULTIRAMA, ΤΗΛ: 3829106-7 • MICROWINS COMPUTER, ΤΗΛ: 3802820 • ΠΑΛΑΣΙΟ COMPUTERS, ΤΗΛ: 3844001 •
 UNITECH INTERNATIONAL, ΤΗΛ: 7488881 • VIRGIN MEGASTORES, ΤΗΛ: 3314792 • ΑΓ. ΑΝΑΓΥΡΟΣ: MICROWINS COMPUTER, ΤΗΛ: 2617525 • ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ: FUTERLAND, ΤΗΛ: 6015635 • ΑΙΓΑΛΕΟ: ΑCOM-COMPUTER ALFA, ΤΗΛ: 5981621 • AM COMPUTER, ΤΗΛ: XXXXXXX • ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΣ: ΑΝΔΡΙΑΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ, ΤΗΛ: 6480501 • ΑΜΦΙΑΛΗ: TELECLUB VIDEO GAMES, ΤΗΛ: 4002591 • ΑΛΙΜΟΣ: MULTIRAMA, ΤΗΛ: 9966660 • ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ: ΜΗΛ, ΤΗΛ: 9955410 • ΚΑΛΛΙΘΕΑ: TELECLUB VIDEO GAMES, ΤΗΛ: 9574371 • ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ, ΤΗΛ: 9531850 • ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ: AM COMPUTER, ΤΗΛ: 4618252 • ΚΟΡΥΔΑΛΟΣ: AM COMPUTER, ΤΗΛ: 5398572 • ΚΟΡΥΔΑΛΟΣ COMPUTERS, ΤΗΛ: 4952498 • ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΕΡΑΙΑ, ΤΗΛ: 4970878 • ΚΟΥΚΑΚΙ: VIDEO CLUB ARMA, ΤΗΛ: 9227292 • ΚΗΦΙΣΙΑ: ASTRA ELECTRONICS, ΤΗΛ: 6205339 • ΜΑΡΟΥΣΙ: ΕΠΙΛΟΓΗ, ΤΗΛ: 8065575 • VIRGIN MEGASTORES, ΤΗΛ: 6806041 • ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ: MULTIRAMA, ΤΗΛ: 2842500 • Ν. ΕΡΥΘΡΑΙΑ: DATA GATE, ΤΗΛ: 6203929 • Ν. ΙΩΝΙΑ: COMPUTER ALFA-ΧΑΤΖΗΝΙΚΟΒΑΟΥ, ΤΗΛ: 2717663 • Ν. ΣΜΥΡΝΗ: MICROSTORE COMPUTERS, ΤΗΛ: 9350672 • MEDIA INTERACTIVE, ΤΗΛ: 9310576 • Ν. ΨΥΧΙΚΟ: ΠΑΛΑΣΙΟ COMPUTERS, ΤΗΛ: 6779200 • GAMES HOUSE Ε.Π.Ε., ΤΗΛ: 6777362 • ΝΙΚΑΙΑ: ΑCOM-COMPUTER ALFA, ΤΗΛ: 4951455 • ΠΕΙΡΑΙΑΣ: ΑCOM-COMPUTER ALFA, ΤΗΛ: 4225207 • TELECLUB VIDEO GAMES, ΤΗΛ: 4227097 • ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ: O.M.S. LOGIC, ΤΗΛ: 5734411 • ΠΕΥΚΗ: RISE COMPUTER CENTER, ΤΗΛ: 6143550 • ΧΑΛΑΝΔΡΙ: CD FILES, ΤΗΛ: 6858405 • ΤΣΑΜΟΣ, ΤΗΛ: 6815007 • SAVE THE GAME, ΤΗΛ: 6856488 • ΧΟΝΔΡΟΣ: GAME HOUSE, ΤΗΛ: 6543646 • ΠΑΤΡΑ: GAME HOUSE, ΤΗΛ: 061-273841



Θέλετε να επισκεφτείτε τη Χίο; Έχετε κάποια συγγένεια με το νησί του Ομήρου; Μήπως προορίζεται να περάσετε εκεί το μεγαλύτερο μέρος της στρατιωτικής θητείας σας; Γι' αυτούς και άλλους πολλούς λόγους, σας παρουσιάζουμε το πανέμορφο αυτό νησί του Αιγαίου.

Ο τίτλος "Χίος, το μυροβόλο νησί του Ομήρου" είναι ένας από τους τελευταίους ελληνικούς τίτλους που κυκλοφόρησε στην cd αγορά και οφείλεται στη συνεργασία της εταιρείας ΠΡΟΟΔΟΣ και του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Πρόκειται για μία πολύ προσεγμένη παραγωγή, που

ευχόμαστε να είναι η αφορμή για ακόμα περισσότερες παρουσιάσεις ελληνικών νησιών. Αποτελείται από εικόνες, βίντεο, χάρτες, χρήσιμες πληροφορίες, με άλλα λόγια τα πάντα όσα αφορούν τη γνωριμία μας με το νησί της Χίου. Αλλά ας ξεκινήσουμε απ' την αρχή. Ο τίτλος εμφανίζει ένα μεγάλο χάρτη της Χίου, που περιέχει ακόμα και τα μικρότερα χωριά. Επιλέγοντας την τοποθεσία του ενδιαφέροντός σας, μπορείτε να μάθετε όλες τις πληροφορίες σχετικά με τα αξιοθέατα, τα μουσεία, την πολιτιστική κληρονομιά, τους τρόπους διακίνησης, τη διασκέδαση. Όλα αυτά συνοδεύονται από

φωτογραφίες και videos ενώ ταυτόχρονα ακούμε την περιγραφή από τον αφηγητή. Σημειώνουμε ότι η αφήγηση γίνεται -κατόπιν επιλογής- σε δύο γλώσσες, αγγλικά και ελληνικά. Θα δώσουμε ένα παράδειγμα:

Ας πούμε ότι επιλέγετε από τον χάρτη την πρωτεύουσα του νησιού, τη Χίο. Αυτομάτως εμφανίζεται στην οθόνη μας μία μεγέθυνση της συγκεκριμένης περιοχής, ενώ παράλληλα βλέπουμε εικόνες της πρωτεύουσας και ακούμε τον αφηγητή. Μόλις τελειώσει η αφήγηση, μπορούμε να ζητήσουμε οποιαδήποτε πληροφορία για την πρωτεύουσα της Χίου.

Αξιοθέατα: εμφανίζεται μία



λίστα με ονομασίες από αξιοθέατα και επιλέγουμε τη ζητούμενη.

Θρησκευτικός τουρισμός: εδώ έχουμε λίστα με μοναστήρια και γνωστά θρησκευτικά οικοδομήματα της πρωτεύουσας.

Πολιτιστικός τουρισμός: λίστα με μουσεία, πνευματικά κέντρα, πανεπιστήμια.

Διακίνηση: εδώ περιέχονται

εξαιρετικά χρήσιμες πληροφορίες. Που θα βρείτε ή πως θα καλέσετε ταξί, που ενοικιάζονται αυτοκίνητα, που υπάρχουν συνεργεία αυτοκινήτων και βενζινάδικα.

Διαμονή-διασκέδαση: εδώ βρίσκετε ξενοδοχεία και ενοικιαζόμενα δωμάτια, διευθύνσεις ταξιδιωτικών πρακτορείων, καφέ και μπαρ της πρωτεύουσας, εστιατόρια και ουζερί, κέντρα διασκέδασης.

Πληροφορίες: εδώ

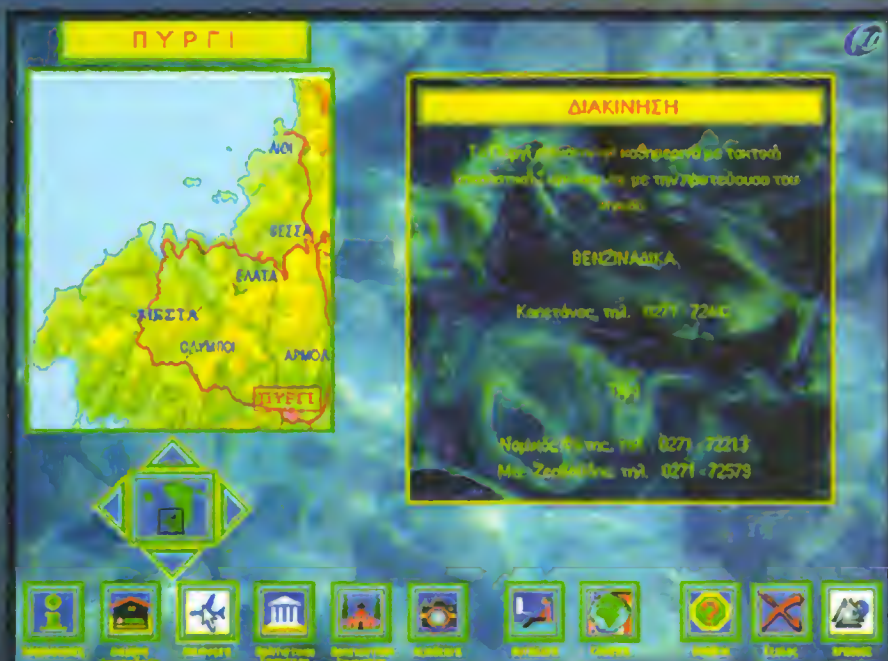
βρίσκουμε διευθύνσεις νοσοκομείων -αχρείαστα να 'ναι-, διευθύνσεις αθλητικών κέντρων και χρήσιμα τηλέφωνα (λιμεναρχεία, αεροδρόμια, κ.α.). Ανάλογες πληροφορίες υπάρχουν για κάθε χωριό του νησιού. Μετά έχουμε τις επιλογές γενικού ενδιαφέροντος:

Αυτόματα: ο χάρτης της Χίου χωρίζεται σε έξι χρώματα, αντιπροσωπεύοντας και μία διαφορετική διαδρομή. Αφού επιλέξετε τη διαδρομή της αρεσκείας σας, παρακολουθείτε video, που περιγράφει το συγκεκριμένο γεωγραφικό τμήμα.

Γλώσσα: με αυτή την επιλογή μπορείτε να αλλάξετε ανά πάσα στιγμή την παρουσίαση από τα ελληνικά στα αγγλικά.

Βοήθεια: η λειτουργία αυτή επεξηγεί τις υπόλοιπες λειτουργίες, που αναλυτικά περιγράψαμε πιο πάνω.

Εξοδος: έξοδος από το πρόγραμμα. Ακόμα υπάρχει δυνατότητα σύνδεσης με το Internet για πληροφόρηση σε οτιδήποτε νέο, σχετικά με τον τίτλο.



ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ

Το Πύργι διαθέτει κοσμημένο με τακτικό προσωπικό, αυτοκίνητα με την πρωτεύουσα του νησιού.

ΒΕΝΖΙΝΑΔΙΚΑ

Καρέκλας, τηλ. 0271-7240

Νομόδος (Πύργος), τηλ. 0271-72213

Μα-Ζαορίθ (Πύργος), τηλ. 0271-72579

ΤΙΤΠΟΣ:

Χίος

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ:

Πρόδος Α.Ε.

ΕΠΑΧΙΣΤΕΣ

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:

Pentium 90 MHZ, 8MB RAM,
Windows 3,11/Windows 95
VGA, 4xCD-ROM

ΔΙΑΤΕΘΗΚΕ ΑΠΟ:

Παπασωτηρίου

Μαθήματα Κιθάρας από το **PC** σας!



Θέλετε να μάθετε κιθάρα αλλά δεν έχετε τον χρόνο να πάτε σε ωδείο; Ξεκινήσατε μόνοι σας αλλά κάπου στην πορεία απογοητευτήκατε; Έχετε αδυναμία στην κιθάρα και τον υπολογιστή σας; Θέλετε απλές και εύκολες μεθόδους "άνευ διδασκάλου"; Αν συμβαίνει κάποιο από τα παραπάνω, διαβάστε το άρθρο που ακολουθεί.

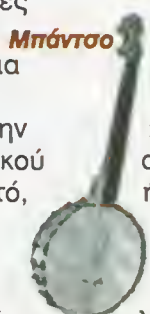
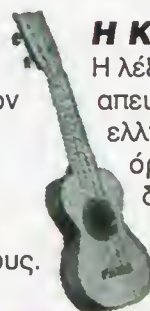
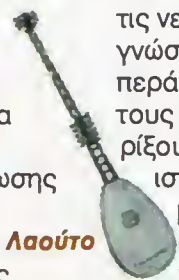
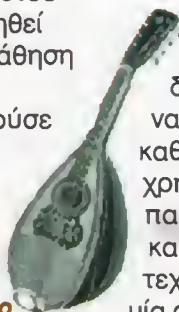
Το multimedia θέμα αυτού του μήνα, θα ασχοληθεί με την πρακτική εκμάθηση της κιθάρας. Όπως καταλαβαίνετε δεν θα μπορούσε να παραλειφθεί ένα τέτοιο θέμα από τη στήλη μας, εφόσον αποτελεί ένα από τα κύρια ενδιαφέροντα των αναγνωστών μας. Για να μην σας κουράζω **Μαντολίνο** περισσότερο αρκεί να πω, ότι μαθαίνετε να παίζετε κιθάρα σε μικρό χρονικό διάστημα, έχοντας δάσκαλο το pc σας! Απαραίτητα στοιχεία για να γίνει αυτό: μία κιθάρα, επιμονή και σύστημα. Οι εκπαιδευτικοί τίτλοι, όπως θα διαπιστώσετε παρακάτω, διδάσκουν μεθόδους ανάγνωσης και αναγνώρισης μουσικών σημείων, συγχορδίες, δακτυλισμούς, εντυπωσιακές μεθόδους παιξίματος. Επιπλέον παρέχουν μετρονόμους, συντονιστές, λίστες συγχορδιών

κατά αλφαβητική σειρά. Χρειάζεται το απλό πάτημα ενός κουμπιού, για να δείτε τον "δάσκαλό σας" να παίζει, να εξηγεί και να καθοδηγεί σε κάθε σημείο τον χρήστη. Σας μαθαίνει να παίζετε με τα δάχτυλα αλλά και με την πένα, και εξηγεί τεχνικές που αφορούν κάθε μία από τις δύο αυτές μεθόδους. Με άλλα λόγια, θα βρείτε τον τρόπο που σας ταιριάζει **Γουκαλέλι** περισσότερο, εφαρμόζοντας ταυτόχρονα με τον δάσκαλό σας τις νεοαποκτημένες κιθαριστικές γνώσεις σας. Πριν όμως περάσουμε σε λεπτομέρειες για τους τίτλους, καλό θα ήταν να ρίξουμε μία γρήγορη ματιά στην ιστορία αυτού του εκπληκτικού μουσικού οργάνου. Κι αυτό, γιατί πρέπει να ξέρετε πως στα χέρια σας κρατάτε ένα μικρό θαύμα, το οποίο πέρασε από πολλά στάδια μέχρι να φτάσει στην τωρινή του

μορφή. Ας δούμε λοιπόν την πορεία του μέσα στο χρόνο.

Η Κιθάρα

Η λέξη "κιθάρα" προέρχεται απευθείας από την αρχαία ελληνική γλώσσα. Η κιθάρα ήταν όργανο -αν και με αρκετά διαφορετική μορφή από τη σημερινή- που χρησιμοποιούσαν οι αρχαίοι έλληνες. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι έμοιαζε περισσότερο με λύρα. Πριν ακόμα εμφανιστεί η κιθάρα που γνωρίζουμε εμείς σήμερα, υπήρχε το λαούτο, το οποίο θεωρείται ο προπάτορας όλων των εγχόρδων, τύπου κιθάρας. Το λαούτο θεωρείται αραβικής προέλευσης και ήταν γνωστό στη Μεσοποταμία το 2.000 π.χ. Σε αντίθεση με τα άλλα έγχορδα της εποχής, το λαούτο είχε χορδές που εκτείνονταν κατά μήκος ενός



Λαούτο

Μπάντσο

ΤΥΠΟΙ ΚΙΘΑΡΑΣ



στρογγυλεμένου κουτιού και ενός μακρύ λαιμού.

Η λεπτομέρεια αυτή έχει σημασία για την εξέλιξη της κιθάρας στη σημερινή της μορφή, μια και τα άλλα έγχορδα όργανα δεν είχαν λαιμό και στήριζαν τις χορδές τους σε τετράγωνα κουτιά. Δεν ξέρουμε πότε ακριβώς “πέρασε” το λαούτο στην Ευρωπαϊκή ήπειρο, αλλά ξέρουμε ότι ήταν ευρέως διαδεδομένο τον 14ο αι. Το λαούτο είχε πολλές χορδές (13-14 χορδές) και γι’ αυτό δεν ήταν και πολύ εύκολο στην εκτέλεσή του. Συνήθως παιζόταν από επαγγελματίες, γιατί χρειαζόταν αρκετή εξάσκηση για να γίνει κάποιος βιρτουόζος του οργάνου. Η ανάγκη να εκφραστεί μουσικά ο κάθε άνθρωπος οδήγησε στην κατασκευή της κιθάρας, η οποία ήταν αρχικά ευκολότερη από ένα λαούτο αλλά δυσκολότερη από ό,τι σήμερα. Η κιθάρα που γνωρίζουμε εμείς σήμερα, θεωρείται επίσης αραβικής καταγωγής. Εξαπλώθηκε στην Ευρώπη την εποχή του Μεσαίωνα, αποκτώντας μεγάλη δημοτικότητα στην Ιταλία, Ισπανία και τις ισπανικές αποικίες στην Αμερική. Οι ισπανοί τελειοποίησαν τόσο την κατασκευή όσο και τη μουσική σύνθεση για κιθάρα. Στα μέσα του 18ου αιώνα, η κιθάρα άρχισε να παίρνει τη μορφή που ξέρουμε σήμερα. Τον 20 αι. ο *Andres Segovia* (1893-1987), μεγάλος ισπανός βιρτουόζος της κιθάρας, ανέβασε το όργανο στα ύψη της δημοτικότητάς του. Έγραψε πολλές συνθέσεις και

μεθόδους εκμάθησης και γενικά
πρόβαλε την ισπανική μουσική
στην Ευρώπη. Ο δρόμος για την
εκλαϊκευση της κιθάρας είχε
πλέον ανοίξει. Άλλοι πρωτοπόροι
στην εκλαϊκευση της κιθάρας
θεωρούνται οι *Julian Bream* και
John Williams. Η εξάπλωση της
κιθάρας στην pop μουσική έχει τις
ρίζες της στη μουσική της Αμερι-
κάνικης Δύσης. Σύντομα η κιθάρα
πέρασε και
στην jazz
μουσική. Η
κιθάρα πλέον
αποτελεί ένα
από τα βασικά
μουσικά
όργανα,
γεγονός που
οδήγησε σε
μεγαλύτερη
μελέτη της
κατασκευής
της. Έτσι
γεννήθηκε η
ηλεκτρική
κιθάρα. Άλλα
συγγενή
όργανα της
κιθάρας είναι: η ρώσικη
μπαλαλάικα, το χαβανέζικο
γιουκαλέλι, το αμερικάνικο μπά-
ντζο, το ελληνικό μπουζούκι, το
ιαπωνικό σαμισέν, το μαντολίνο
κ.α.

Η Ηλεκτρική κιθάρα

O Leo Fender (1909-1991)
θεωρείται ο πρώτος κατασκευαστής που παρουσίασε την ηλεκτρική κιθάρα στο εμπόριο. Η πρώτη ηλεκτρική του κιθάρα, η

“Fender Broadcaster” εμφανίστηκε στο εμπόριο το 1948 και το πρώτο ηλεκτρικό μπάσο, το “Fender Precision”, το 1951. Η “Fender Stratocaster”, μία από τις καλύτερες ηλεκτρικές για σόλο μουσική, εμφανίστηκε το 1954. Παράλληλα με τον Fender δούλευε και ο κατασκευαστής Paul Les (το αληθινό του όνομα ήταν Lester Polfuss). Οι φήμες λένε ότι ο Paul Les -κιθαρίστας και ο ίδιος- ήταν ο πρώτος που κατασκεύασε ηλεκτρική κιθάρα (1940) αλλά τον πρόλαβε ο Fender, ο οποίος κυκλοφόρησε πρώτος το δικό του μοντέλο στο



κλασσική



ηλεκτρική

Θέση για κλασσική και ηλεκτρική κιθάρα

[illegible]

Εύκολος τρόπος ανάγνωσης για αρχάριους.

εμπόριο. Ο Paul Les θεωρείται από τους πρωτοπόρους στην τεχνική ηχογράφησης. Η πρώτη κιθάρα “Gibson Les Paul” κυκλοφόρησε το 1952.

Τον εκπαιδευτικό τίτλο e Media Guitar Method βρήκαμε στα καταστήματα **Παπασωτηρίου**, τηλ. 3809821.

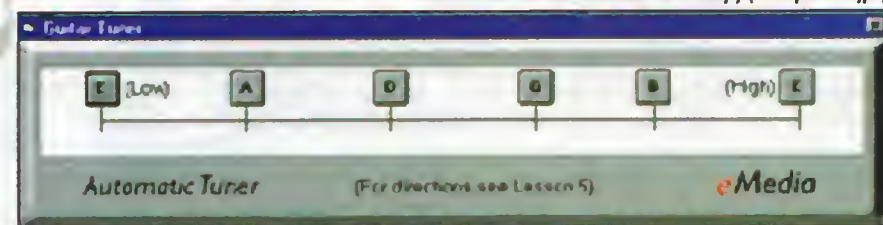
Τους εκπαιδευτικούς τίτλους Guitar
Hits βρήκαμε στο κατάστημα
Microstar, τηλ.6498974

e Media Guitar Method

(Μέθοδος κιθάρας)

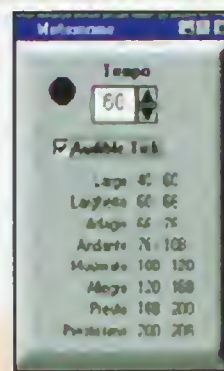


Βρήκαμε μία πάρα πολύ καλή μέθοδο κιθάρας, η οποία έχει τον τίτλο Guitar Method. Η εταιρεία που ευθύνεται για τον τίτλο ονομάζεται e Media και όπως θα διαπιστώσετε και εσείς, έκανε αξιόλογη δουλειά σε αυτό τον τομέα. Η μέθοδος είναι χωρισμένη σε κεφάλαια και το κάθε κεφάλαιο σε μαθήματα, στο σύνολο εξήντα. Σκοπός της μεθόδου είναι να διδάξει στον χρήστη τη βασική χρήση μίας κιθάρας, ξεκινώντας από απλή εξάσκηση των δαχτύλων με τις βασικές συγχορδίες. Γι' αυτό το σκοπό διαθέτει εξαρτήματα, όπως χρονόμετρο και ηλεκτρονικό κουρδιστήρι, καθώς και μία πλήρη λίστα των συγχορδιών της κιθάρας. Κάθε μάθημα έχει οπτικά και ακουστικά παραδείγματα. Στο τέλος κάθε μαθήματος υπάρχει ειδική άσκηση, η οποία βοηθά τον χρήστη να εμπεδώσει αυτά που έμαθε. Τα πρώτα μαθήματα δείχνουν στον χρήστη τη σωστή τοποθέτηση μίας κιθάρας επάνω στο σώμα, καθώς και τη σωστή τοποθέτηση του καρπού και των δαχτύλων. Η σωστή αρχή αποτελεί το ήμισυ της εκμάθησης, μια και η σωστή τοποθέτηση της κιθάρας βοηθά τον χρήστη να εκτελεί ευκολότερα και γρηγορότερα τις ασκήσεις του. Ο χρήστης ξεκινά με τις εύκολες και συνηθέστερες συγχορδίες μίας κιθάρας, οι οποίες βοηθούν τα δάχτυλά του να προσαρμοστούν γρηγορότερο στο μουσικό όργανο ενώ ταυτόχρονα παίζει εύκολα γνωστά μουσικά θέματα. Στο τέλος κάθε κεφαλαίου εμφανίζεται μία λίστα τραγουδιών,

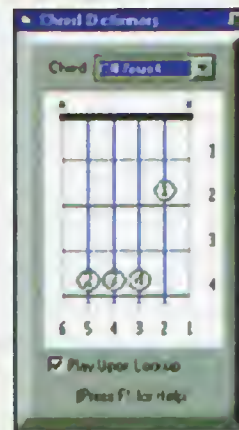


Συντονιστής (Κουρδιστήρι)

με γνωστά τραγούδια του διεθνούς ροκ ρεπερτορίου, τα οποία χρησιμοποιούν τις συγχορδίες κάθε κεφαλαίου. Όπως καταλαβαίνετε, στο 60ο κεφάλαιο περιέχονται πολύπλοκα τραγούδια, τα οποία αποτελούν το όνειρο κάθε αρχάριου χρήστη κιθάρας. Το ενδιαφέρον στοιχείο όμως είναι, ότι από το 1ο ήδη κεφάλαιο ο αρχάριος χρήστης μπορεί να παίξει σημαντικά κομμάτια της ροκ μουσικής! Καθώς τα κεφάλαια προχωρούν, ο χρήστης μαθαίνει να χρησιμοποιεί και το αριστερό χέρι, για την εκτέλεση των σόλο. Πολύ ενδιαφέρουσες είναι οι τεχνικές της κιθάρας, οι οποίες διδάσκουν εντυπωσιακά εφέ της ροκ & ρολ μουσικής, τεχνικές πένας, δακτυλισμούς, τεχνικές

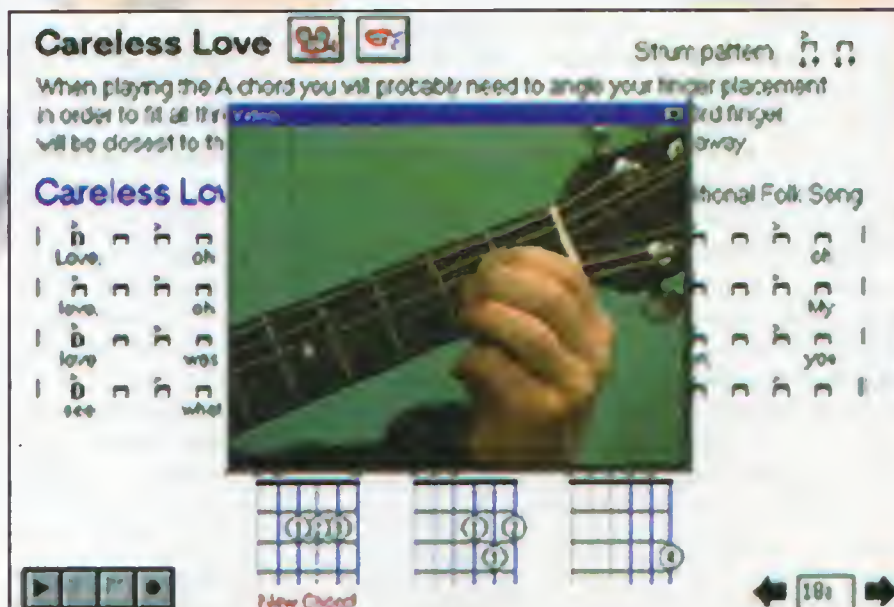


Μετρονόμος



Αλφαβητάριο συγχορδιών

rythm & blues, strum, rock τεχνικές κ.α. Επίσης σημαντική είναι η εκμάθηση ανάγνωσης καθώς και η αναγνώριση των συγχορδιών επάνω απ' τα πεντάγραμμα (μέθοδο ανάγνωσης που συναντούμε σε όλα τα μουσικά βιβλία).



Guitar Hits

(Μέθοδος κιθάρας)



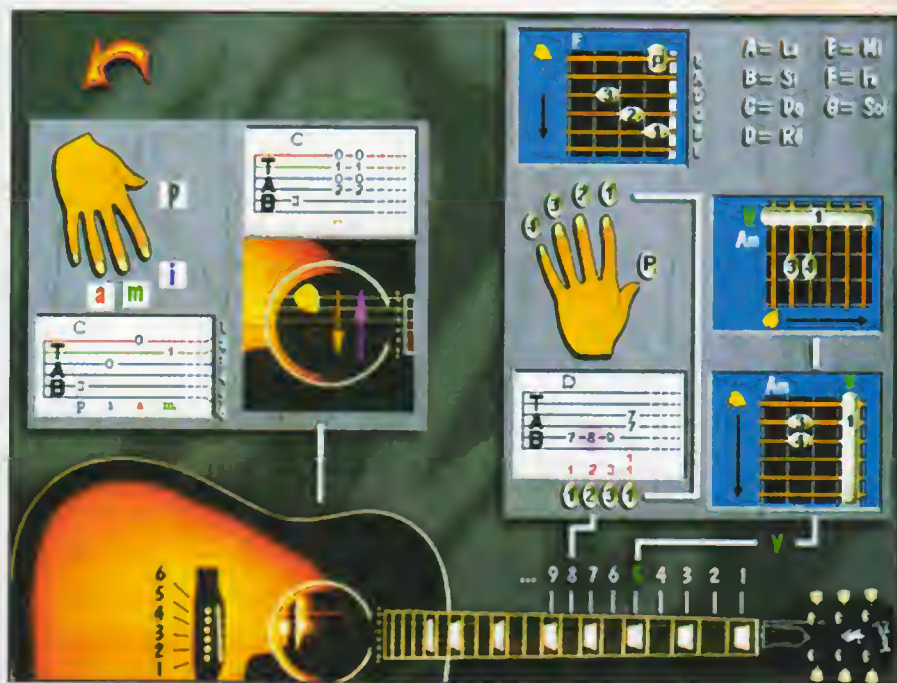
εκμάθηση αλλά ζητούν γρήγορα αποτελέσματα ή ακόμα σε περισσότερο προχωρημένους. Οι τίτλοι περιέχουν γνωστά τραγούδια των Bob Marley, Jimmy Hendrix, Lynyrd Skynyrd, Beatles. Υπάρχουν πανοράματα για σωστή τοποθέτηση των δαχτύλων σε κάθε κομμάτι, χρονόμετρο, συντονιστής κ.λπ. Το interface των τίτλων είναι εντυπωσιακό και η χρήση τους απλούστατη. Υπάρχουν οπτικά και ακουστικά παραδείγματα των συγχορδιών κάθε τραγουδιού. Επίσης διατίθενται οπτικά παραδείγματα

Ακόμα δύο πολύ καλοί τίτλοι εκμάθησης κιθάρας, με την ονομασία Guitar Hits, της εταιρείας Ubisoft Entertainment. Πρόκειται για δύο ανεξάρτητους τίτλους, που χρησιμοποιούν μία διαφορετική μέθοδο εκμάθησης. Τι εννοούμε;

Ο κάθε τίτλος έχει μία σειρά τραγουδιών, τα οποία χρησιμοποιούνται για να μάθουν τις βασικές τεχνικές και συγχορδίες της κιθάρας. Ο κάθε τίτλος συνδυάζει τη διασκέδαση με την εκμάθηση και θα μπορούσαμε να πούμε ότι απευθύνεται σε άτομα με μικρότερα αποθέματα υπομονής, δηλ. σε χρήστες που δεν έχουν την υπομονή να παρακολουθήσουν τη σταδιακή



της ροκ τεχνικής. Η ανάγνωση γίνεται με τη μέθοδο ταμπλατούρας ή ανάγνωσης συγχορδιών. Όταν επιλέγουμε κάθε τραγούδι, στην οθόνη μας εμφανίζονται ταυτόχρονα: νότες, συγχορδίες, ταμπλατούρες, οπτικό παράδειγμα και στίχοι. Πλήρες!



Legacy of time



Legacy of time

Της Μαρίας Χρυσοχού

Αφού παρακολουθήσετε το εισαγωγικό video, (και αφού "τραβήξετε" την εικόνα του Daughton) θα βρεθείτε στον διαστημικό σταθμό, έτοιμοι για δράση. Πατήστε λοιπόν το χρονοδιάγραμμα, ψηλά στο κέντρο της οθόνης και θα βρεθείτε στη Μεσόγειο.



Μεσόγειος

Κατευθυνθείτε προς τον ανεμόμυλο που βρίσκεται μπροστά σας. Μόλις εμφανιστεί η στολή, ανοίξτε το κράνος. Βρήκατε τον Arthur που από δω και μπρος θα είναι ο βοηθός σας στην αποστολή. Προχωρήστε όλο ευθεία,

όπως δείχνουν τα βέλη. Η αυτόματη σκηνή, θα σας δείξει κάποιον στο βάθος της θάλασσας. Μόλις τελειώσει, ρίχτε μία ματιά στο έδαφος, χαμηλά στα πόδια σας. Πάρτε το σκοινί και επιστρέψτε στην κατεδαφισμένη είσοδο του ανεμόμυλου. Μπείτε μέσα, στρίψτε δεξιά και βάλτε το σκοινί στη μισογκρεμισμένη σκάλα. Ανεβείτε τα σκαλιά και μπείτε στην καταπακτή, στο ταβάνι. Βρεθήκατε τώρα σε έναν όροφο. Ανεβείτε την ξύλινη σκάλα και θα βρεθείτε στην κορυφή του μύλου. Δείτε κάτω και αριστερά: υπάρχει ένα σκάλισμα στη στέγη. Είναι το πρώτο time-code από τα τρία που ψάχνετε. Ακολουθεί αυτόματη σκηνή. Μόλις τελειώσει, ανεβείτε στην μπάρα χρονοδιάστασης και επιλέξτε το ταξίδι στις Ανδεις.

Ανδεις

Βρεθήκατε μέσα σε ένα πηγάδι. Τραβήξτε το σκοινί, μετά αγγίξτε την πέτρα που προεξέχει αριστερά του σκοινιού. Τώρα βρεθήκατε στο χείλος του πηγαδιού. Βγείτε έξω. Πάρτε το μαγκάνι, που βρίσκεται στο μηχανισμό του πηγαδιού. Προχωρήστε τέσσερα βήματα και στρίψτε αριστερά. Δίπλα από την κατεστραμμένη καλύβα θα βρείτε ένα ψάθινο καλάθι. Πάρτε το. Βγείτε όπως μπήκατε και συνεχίστε αριστερά. Βρεθήκατε σε ένα πλάτωμα, με εξαιρετική θέα. Αριστερά, βρίσκεται το σκοινί ενός αερόστατου (το

αερόστατο βρίσκεται ψηλά στον αέρα). Εφαρμόστε το μαγκάνι, στον πάσσαλο που δένει το σκοινί. Γυρίστε το μαγκάνι και θα κατέβει το μπαλόνι. Εφαρμόστε το κοφίνι στο σκοινί. Τώρα βρίσκεστε μέσα στο κοφίνι.

Δείτε την ένδειξη με τον μεγεθυντικό φακό. Βλέπετε το σκοινί που κρέμεται; Πιάστε το. Ακολουθεί αυτόματη σκηνή και θα βρεθείτε στο διπλανό αερόστατο. Μέσα στο κοφίνι του, βρίσκεται το δεύτερο time-code. Μετά την αυτόματη σκηνή, επιλέξτε απ' το χρονοδιάγραμμα τα Ιμαλάια.

Ιμαλία

Βρεθήκατε μέσα στα χιόνια. Ακολουθήστε το βέλος, στο χιονισμένο κατηφορικό οροπέδιο. Πάρτε το κοντάρι που κρατάει ο νεκρός πολεμιστής. Πάρτε και το ηπδάλιο που βρίσκεται δεξιά. Ανηφορίστε πάλι και μπειτε μέσα στο μισοκατεστραμμένο φυλάκιο. Στην είσοδο, δεξιά, υπάρχει ένας μηχανισμός. Τοποθετείστε το ηπδάλιο και γυρίστε το. Τώρα, κατεβείτε στο χαμηλότερο επίπεδο του φυλακίου και προχωρήστε στον διάδρομο, που κοιτάει προς το χάος. Κατεβείτε τη χαλασμένη γέφυρα, που κρέμεται στο χάος. Βρεθήκατε στο επίπεδο της κατεστραμμένης πόλης. Ακολουθήστε το δεξί βέλος και θα βρεθείτε μπροστά σε μία σειρά από παράθυρα. Ανοίξτε το ένα με τη βοήθεια του κονταριού. Μπειτε μέσα και ακολουθήστε όλα τα βέλη προς το άγαλμα του Βούδα. Θα βρεθείτε ανεβασμένος στο κεφάλι του, σε ένα δεύτερο επίπεδο. Μπροστά σας και κάτω, στο χιόνι, βρίσκεται το τρίτο time-code. Αφού παρακολουθήσετε όλα τα δρώμενα, ανεβείτε στην μπάρα χρονοταξιδιών και επιλέξτε τη Μεσόγειο. Και τώρα ξεκινάει η μεγάλη περιπέτεια.

Μεσόγειος προ Καταστροφής.

Βρεθήκατε πάλι στη στέγη του ανεμόμυλου. Μπειτε μέσα από τη γνωστή καταπακτή. Μόλις μπειτε, θα βρείτε δεξιά σας δύο γρανάζια. Πάρτε τα και βάλτε τα στον μηχανισμό που βρίσκεται κοντά στο παράθυρο. Γυρίστε τον μοχλό που



βρίσκεται από πάνω τους. Απ' ότι βλέπετε, κάθε φορά που πατάτε τον μοχλό, εμφανίζεται στο παράθυρο ένα πανί του μύλου. Πατάτε συνέχεια, μέχρι να εμφανιστεί το κατεστραμμένο πανί. Τότε κατευθυνθείτε από την άλλη μεριά του μηχανισμού και βγείτε έξω από το παράθυρο. Κοιτάξτε προς το παράθυρο και γυρίστε από τη θέση σας, τον μοχλό. Θα βρεθείτε επάνω σε ένα τείχος. Προχωρήστε όλο αριστερά. Βλέπετε ένα στύλο που καταλήγει στο λιμάνι; Κατεβείτε τον. Τώρα είστε στο λιμάνι. Προχωρήστε αριστερά-δεξιά-αριστερά-αριστερά και "πάρτε" τη φωτό του τυφλού. Φύγετε και ανεβείτε στο αραγμένο καράβι. Ανάμεσα στα πιθάρια βρίσκεται ένα καμάκι. Πάρτε το. Μιλήστε στον αιχμάλωτο καπετάνιο του καραβιού (εννοείται ότι τραβάτε και τη φωτό του). Ζητήστε του νομίσματα, πείτε ευχαριστώ και φύγετε. Αλλάξτε τη μορφή σας με του καπετάνιου και πηγαίνετε στον γονδολιέρη, στη δεξιά πλευρά του λιμανιού. Ζητήστε του να σας πάει στο ναό και δώστε νόμισμα (πάντα θα του δίνετε όταν κάνετε μία διαδρομή). Βρίσκεστε τώρα στο ναό. Μιλήστε στον φρουρό (δεν σας αφήνει να μπειτε στον ναό). Πηγαίνετε στον γονδολιέρη και ζητείστε να πάτε στο oil vendor. Μόλις αποβιβαστείτε, προχωρήστε όλο





μορφή του μυλωνά και πηγαίνετε πίσω στο λιμάνι. Μιλήστε στον ζητιάνο, sorry, yes. Μεταμφιεστείτε σε μυλωνά και μιλήστε πάλι στο ζητιάνο. Πηγαίνετε στον καπετάνιο και μιλήστε του για όλα. Μεταμφιεστείτε σε ζητιάνο και μιλήστε του για όλα. Μεταμφιεστείτε σε καπετάνιο και πηγαίνετε πάλι στον τυφλό. Πείτε του may rain και ρωτήστε τα πάντα. Φεύγετε και πηγαίνετε στον μυλωνά. Πείτε του long winter. Ρωτήστε για όλα και θα φύγει. Για να συνεχιστεί η αποστολή, χρειάζεστε ένα αντικείμενο που θα βρείτε στις Ανδεις. Επιλέξτε τις Ανδεις απ' το χρονοδιάγραμμα.

Ανδεις Προ Καταστροφής

Πηγαίνετε στο πηγάδι. Δίπλα του κοιμάται ένα τσopanόπουλο. "Τραβήξτε" τη φωτό του και πηγαίνετε στο πλάτωμα με τα αερόστατα. Μηνίτε μέσα στο αερόστατο (θα σας περάσει απέναντι). Μεταμφιεστείτε σε βοσκό. Περάστε την είσοδο και προχωρήστε όλο ευθεία μέχρι να φτάσετε στο δωμάτιο στην κορυφή του ναού. Μηνίτε μέσα. Θα δείτε αριστερά ένα καλάθι. Ανοίξτε το και πάρτε ένα φύλλο χρυσού. Πίσω τώρα στη Μεσόγειο.

Μεσόγειος

Πηγαίνετε στο potter. Ανοίξτε το φούρνο που είναι στο βάθος και βάζετε μέσα τον πηλό και το φύλλο χρυσού. Γυρίστε τον τροχό που βρίσκεται έξω απ' τον φούρνο. Πάρτε το χρυσό σύμβολο απ' το φούρνο και πηγαίνετε στο ναό. Μεταμφιεστείτε στη γυναίκα και μιλήστε στο φρουρό. Δώστε του το medallion. Μεταμφιεστείτε πάλι σε καπετάνιο και μιλήστε στον γονδοπιέρη. Τώρα είστε στο ναό. Προχωρήστε όλο ευθεία και βάλτε το bowl στην πηγή (θα χρειαστεί αργότερα). Προχωρήστε όλο δεξιά και κλείστε με το guff το πορτάκι του νερού. Πηγαίνετε στον ανεμόμυλο. Πιάστε το σκοινί που είναι στο έδαφος και με το ποντίκι

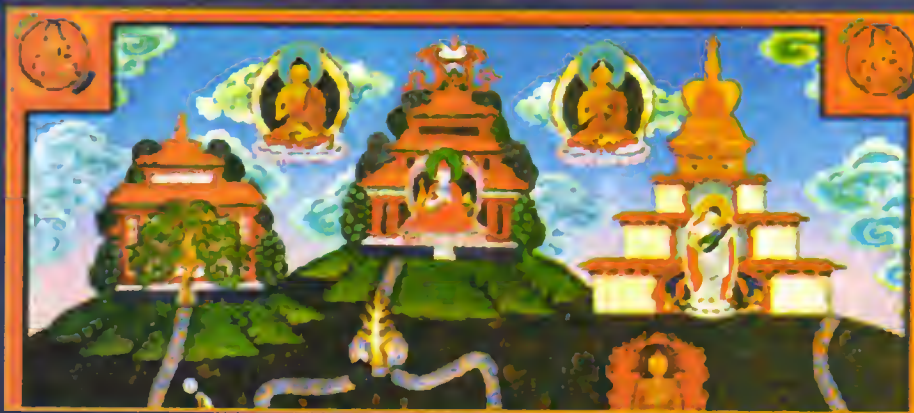


ευθεία και αριστερά. Μηνίτε μέσα και τραβήξτε τη φωτό της γυναίκας. Πηγαίνετε στο potter, που είναι όπως βγαίνετε δεξιά-δεξιά και πάλι δεξιά (πριν μπειτε επιλέξτε τη μορφή της γυναίκας). Ρωτήστε τον όλες τις ερωτήσεις και μόλις φύγει, πλησιάστε τον πάγκο με τα κανάτια και πάρτε το bowl και το pitcher of oil. Κοντά στην έξοδο, βρίσκεται ένας μηχανισμός που βγάζει φρέσκο πηλό. Γυρίστε τον και πάρτε το κομμάτι που έπεσε. Επιλέξτε τη μορφή του καπετάνιου και πηγαίνετε στο oil vendor. Μόλις μπειτε, αριστερά, θα δείτε ένα κανάτι. Μεγεθύνετε επάνω του και με τον πηλό του inventory αντιγράψτε το σύμβολο. Βγείτε έξω και στρίψτε δεξιά. Κοιτάξτε κάτω: βλέπετε το κιούπι με το λάδι; Βουτήξτε μέσα το pitcher of oil. Πηγαίνετε στον γονδοπιέρη και ζητήστε να πάτε στο windmill. "Τραβήξτε" τη



πατημένο σύρτε το στο δοκάρι του μηχανισμού, στο κέντρο του δωματίου. Γυρίστε τον κύλινδρο του μηχανισμού και κατεβείτε την καταπακτή. Ανεβείτε τα σκαλιά και προχωρήστε όλο αριστερά. Μεταμφιεστείτε σε τυφλό και μιλήστε στον ιερέα. Κάντε του όλες τις ερωτήσεις (θα σας

δρεπανάκι το σκοινί του αερόστατου και προχωρήστε όπως δείχνουν τα βέλη. Μιλήστε στο φρουρό και θα εμφανιστεί ο shaman. Μιλήστε του για όλα (μην ξεχάσετε να τραβήξετε τη φωτό του). Επιστρέψτε στο ηηγάδι, μεταμφιεστείτε σε shaman και ζητήστε από τον βοσκό το talisman.



δώσει ένα εξάρτημα). Μόλις φύγει, μεγεθύνετε το ηλιακό ρολόι και βάλτε το εξάρτημα στα δεξιά του. Γυρίστε το χερούλι, που είναι ακριβώς από πάνω. Βγείτε από το δωμάτιο και προχωρήστε όλο ευθεία, ανεβαίνοντας όλα τα σκαλιά. Ανοίξτε το πορτάκι του νερού και πάρτε το κωνικό LEGACY (σας χρειάζονται άλλα τρία). Ακολουθεί αυτόματη σκηνή. Ουσιαστικά, τελειώσατε την αποστολή σας στη Μεσόγειο, αλλά χρειάζεται ακόμα κάποιο αντικείμενο. Μεταμφιεστείτε σε καπετάνιο, κλείστε το πορτάκι νερού και μέσω του ανεμόμυλου ηγαίνετε στο λιμάνι. Ο τυφλός έχει φύγει αλλά άφησε το ηιατάκι του. Πάρτε το. Η αποστολή θα συνεχιστεί στις Ανδεις, αλλά χρειαζόμαστε ένα εξάρτημα από τα Ιμαλάια. Ηγαίνετε λοιπόν στα Ιμαλάια.

Ιμαλάια

Προ Καταστροφής Τραβήξτε τη φωτό του προσκυνητή, που βρίσκεται ξαπλωμένος στο δρόμο και μεταμφιεστείτε σε αυτόν. Διασχίστε την κρεμαστή γέφυρα και όλο αριστερά. Με το guff, ανοίξτε το παραθυράκι και προχωρήστε ευθεία και αριστερά. Ανεβείτε τα σκαλιά. Πάνω στην πισίνα, υπάρχει μία ξύλινη εξέδρα. Ανεβείτε τη σκαλίτσα και πάρτε το δρεπανάκι και τον χάρτη. Ηγαίνετε στις Ανδεις.

Ανδεις

Βγείτε από το δωμάτιο και στρίψτε δεξιά, στην περίβολο του ναού. Στραφείτε πάλι δεξιά, προχωρήστε 7 βήματα και δεξιά. Κόψτε με το

Βρεθήκατε τώρα ψηλά στον αέρα. Μεγεθύνετε. Πάρτε χαρτί και μοθύβι και σχεδιάστε το τρίγωνο που βλέπετε και τα σχήματα που αντιστοιχούν σε κάθε πλευρά του. Σβήστε τη φλόγα και θα βρεθείτε πάλι στο έδαφος. Κατευθυνθείτε από την άλλη πλευρά της περιβόλου, (που δεν έχετε μέχρι στιγμής πάει.) Στο τέλος της, στρίψτε δεξιά. Θα βρεθείτε μπροστά σε μία πισίνα. Βλέπετε το γλυπτό στο έδαφος; Μεγεθύνετε και βάλτε μέσα το talisman. Τώρα τα νερά κατέβηκαν. Προχωρήστε στο εσωτερικό της. Παρατηρείτε ότι έχει τρίγωνο σχήμα; Πρόκειται για το τρίγωνο που είδατε στην εναέρια άποψη. Πατήστε τα σωστά σχήματα για κάθε πλευρά. Εμφανίστηκε ένας διάδρομος που οδηγεί

Πείτε του "I need It".

Ηγαίνετε στον περίβολο του ναού. Μεταμφιεστείτε σε νεαρό βοσκό και ηγαίνετε στο σημείο που μιλήσατε με τον shaman. Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε μέχρι να φτάσετε στο αερόστατο. Το αερόστατο δεν θα ανέβει, εάν δεν ανάψετε φλόγα κάτω απ' το μπαλόνι. Χρησιμοποιήστε το talisman γι' αυτό.



υπογείως, αλλά είναι τυλιγμένος στις φλόγες. Για να σβήσετε τις φωτιές, πρέπει να ανεβείτε πάλι στην αρχή της πισίνας και να τραβήξετε το talisman. Τα νερά θα ανέβουν και θα σβήσουν τις φωτιές. Κατεβείτε και μηείτε στο διάδρομο. Προχωρήστε μέχρι τέλους και πατήστε στο σημείο που εμφανίζεται το χέρι. Πάρτε το δεύτερο legacy. Ακολουθεί αυτόματη σκηνή. Μόλις τελειώσει, επιλέξτε τα Ιμαλάια, από το



gaff απ' το inventory. Μόλις φτάσετε στο χάσμα φωτιάς, προχωρήστε δεξιά. Βρεθήκατε σε ένα διάδρομο με τρεις διόδους (η μία είναι κλειστή). Επειδή το υπόγειο τούνελ είναι ουσιαστικά λαβύρινθος, θα χρειαστείτε τον χάρτη που έχετε. Αρκεί να τον επιλέξετε και να τον "σέρνετε" στην οθόνη σας. Για να ξέρετε που βρίσκεστε να κοιτάτε πάντα την οροφή του σπηλαίου (αυτό κάθε φορά που βρίσκεστε μπροστά σε δύο ή τρεις εισόδους), υπάρχει ένα σχήμα που αντιστοιχεί στο χάρτη. Ελέγξτε την τωρινή σας θέση. Ο χάρτης έχει τρία κτίσματα. Μέχρι τώρα έχετε επισκεφτεί το αριστερό, δηλ. το θερμोकήπιο. Με τη βοήθεια του χάρτη πηγαίνετε στο μεσαίο κτίσμα (ο Arthur θα τοποθετεί στον χάρτη κάθε δίοδο που συναντάτε, κλειστές πόρτες και με κόκκινο βέλος θα εμφανίζει το σημείο που βρίσκεστε εκείνη τη στιγμή). Πηγαίνετε στο άγαλμα που βρίσκεται στο κέντρο του ναού. Βάλτε στο χέρι του το Alms Bowl απ' το inventory και πάρτε τον μπε βόλο. Μιλήστε στον

χρονοδιάγραμμα.

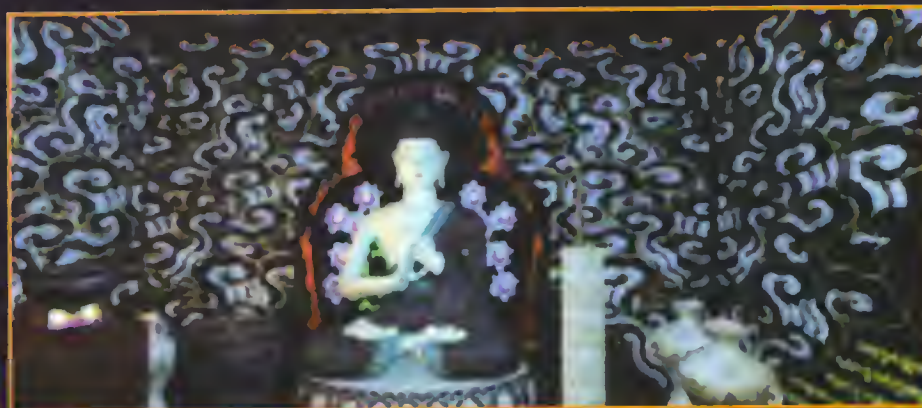
Ιμαλαία

Βρίσκεστε μέσα στο θερμोकήπιο. Μιλήστε στον μοναχό που βρίσκεται στο βάθος. Μετά, κατεβείτε στο υπόγειο τούνελ. Δίπλα στα σκαλιά, θα παρατηρήσετε τις ρίζες ενός δέντρου. Βάλτε στις ρίζες το healing water απ' το inventory. Ανεβείτε πάλι στο θερμोकήπιο και κόψτε το φρούτο που βρίσκεται στην ξύλινη εξέδρα. Βάλτε το φρούτο στο μπολ του Βούδα. Πάρτε τον κίτρινο βόλο. Κατεβείτε πάλι στο υπόγειο τούνελ και προχωρήστε. Μόλις βρεθείτε στο χάσμα των ατμών, στρίψτε δεξιά, τραβήξτε τον μοχλό και βγείτε έξω. Πλησιάστε τον πράσινο βούδα που βρίσκεται στο βάθος. ΠΡΕΠΕΙ να διαβάσετε τις επιγραφές που βρίσκονται αριστερά του. Ξαναμπείτε στο παραθυράκι, με τη βοήθεια του



Λάμα που βρίσκεται στο βάθος. Βγείτε από το μοναστήρι και προχωρήστε δύο βήματα αριστερά. Μεταμφιεστείτε σε Λάμα, μπειτε στη σκηνή και μιλήστε στον Τζέκινς Χαν. Βγείτε και πηγαίνετε στον Λάμα. Μεταμφιεστείτε σε Τζέκινς Χαν και μιλήστε στον Λάμα. Όταν ρωτήσετε για τα Realms, επιλέξτε κατά σειρά "animal realm" και "ignorance". Ο Λάμα σας έδωσε ένα βιβλίο. Φύγετε και πηγαίνετε στη γέφυρα, έξω απ' τη

μονή, πατήστε το καμπανάκι και περάστε απέναντι. Πηγαίνετε στον πράσινο βούδα, που βρίσκεται στην άλλη κρεμαστή γέφυρα. Βάλτε στην οπή το βιβλίο και πάρτε τον πράσινο βόλο. Ξαναμπείτε απ' το παραθυράκι. Χρησιμοποιώντας τον χάρτη, πηγαίνετε στο δρόμο που βρίσκεται δίπλα στο δεξιότερο



κτίσμα. Μεταμφιεστείτε σε Λάμα, ανεβείτε τα σκαλιά, πάρτε το σπαθί που βρίσκεται αριστερά και χαμηλά και γρήγορα κατεβείτε στο τούνελ. Πηγαίνετε στο δωμάτιο που φαίνεται -στον χάρτη- σαν ένας σκελετός μέσα σε φλόγες. Πάρτε το μπολ με το βούτυρο που βρίσκεται στο έπιπλο και διαβάστε όλες τις επιγραφές που θα βρείτε. Ο βόλος που χρειάζεστε βρίσκεται μέσα στο άγαλμα, που είναι φτιαγμένο από βούτυρο. Για να λιώσει το άγαλμα, πρέπει να στρέψετε τη θερμοκρασία των δύο από τα τρία τούνελ του χάρτη, προς αυτό το δωμάτιο. Ετσι λοιπόν, ανοιγοκλείστε τις πόρτες του τούνελ έτσι, ώστε η θερμοκρασία του μεσαίου και δεξιού χάσματος του χάρτη, να κατευθυνθούν προς το δωμάτιο αυτό. Δεν είναι καθόλου δύσκολο και δεν χρειάζονται ειδικές οδηγίες γι' αυτό. Μόλις ο Arthur σας πει ότι τα καταφέρατε, μπειτε στο δωμάτιο και πάρτε τον μαύρο βόλο απ' το άγαλμα. Πηγαίνετε έξω απ' τη σκηνή του Τζένκις Χαν και βάλτε το σπαθί στο χέρι του κόκκινου Βούδα. Πάρτε τον κόκκινο βόλο. Προχωρήστε προς το υπόλοιπο μοναστήρι, στο οποίο δεν έχετε ξαναπάει μέχρι στιγμής, μπειτε στην πρώτη πόρτα που θα συναντήσετε. Βλέπετε τον Βούδα που έχει μουσικούς κυλίνδρους απέναντί του; Βάλτε το pitcher of oil στον 1ο επάνω δεξιά. Μετά πατήστε τους κατά την εξής σειρά, μετρώντας από αριστερά: 3ος κάτω, 2ος επάνω, 1ος επάνω, 4ος επάνω, 1ος κάτω, 3ος επάνω. Πάρτε τον άσπρο βόλο από το άγαλμα. Τώρα, έχετε τους έξι βόλους που χρειάζεστε. Μπειτε στην αίθουσα, που βρίσκεται δίπλα στους κυλίνδρους. Κατεβείτε κάτω και δώστε σε κάθε άγαλμα, τον βόλο που αντιστοιχεί στο χρώμα του Βούδα. Μόλις φτάσετε στην κορυφή, μεγεθύνετε κάθε σχήμα που θα δείτε στους



τοιίχους. Πάρτε τον χρυσό λωτό και πηγαίνετε στον προσκυνητή που βρίσκεται στον δρόμο, κοντά στην ξύλινη γέφυρα. Πάρτε τη μορφή χαμαιλέοντα και μιλήστε του. Δώστε του τον λωτό και θα τον μετατρέψει σε legacy. Βρίσκεστε πίσω στη βάση.

Πρέπει να λύσετε όμως έναν τελευταίο γρίφο.

Πατήστε τους κύβους ως εξής:

Πάνω κύβος: Πατήστε 2 φορές τη δεξιά ακμή και περιστρέψτε 1 φορά.

Κάτω αριστερός κύβος: Πατήστε 1 φορά την κάτω μύτη και περιστρέψτε 2 φορές.

Κάτω δεξιά κύβος: Πατήστε 2 φορές την κάτω μύτη, περιστρέψτε 1, πατήστε 1 φορά την κάτω μύτη και περιστρέψτε 1 φορά.

Παρακολουθήστε το αισιόδοξο τέλος...



SPECIAL SHOP

RIVEN

RIVEN (Β' ΜΕΡΟΣ)

Του Κωνσταντίνου Τσάκαλου

PLATEAU ISLAND [CD #4]

Ο κύριος στόχος όταν έρθετε εδώ είναι να συλλέξετε πληροφορίες για να λύσετε το γρίφο του Fire Marble Puzzle στο Main Island. Βρίσκεστε



τώρα στο νησί που από το cable car φαίνεται εντελώς επίπεδο. Υπάρχουν στην πραγματικότητα δύο εισοδοί για αυτό το νησί μια από το Forest Island και μια από το Crater Island. Οι δύο εισοδοί θα σας οδηγήσουν σε δύο κύριες περιοχές το δωμάτιο με τους χάρτες (mapping room) και το δωμάτιο κάτω από την επιφάνεια του νερού (viewing room). Όταν το cable car σταματήσει ηδηξτε έξω και μπειτε μέσα στην ανοιχτή πόρτα. Θα πρέπει να βρίσκεστε σε μια διασταύρωση σε

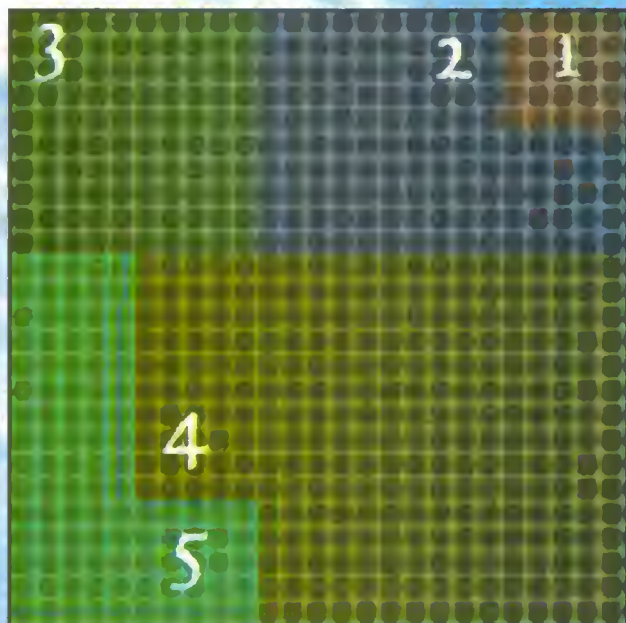
σχήμα T. Θα πρέπει επίσης να συναντήσετε έναν από τους γραμματείς του Gehn να έρχεται προς το μέρος του Cable Car. Εάν τον ακολουθήσετε θα τον δείτε να δραπετεύει από το νησί. Από τη διασταύρωση ακολουθήστε το αριστερό μονοπάτι και ανεβείτε τα σκαλοπάτια για να βρεθείτε στο δωμάτιο κάτω από την επιφάνεια του νερού.



UNDERWATER VIEWING ROOM

Προχωρήστε μέσα στον θάλαμο και καθίστε. Πατήστε το κόκκινο πλήκτρο στα δεξιά σας και η καρέκλα θα περιστραφεί προς την οθόνη. Δεν θα δείτε και πολλά, μόνο μερικούς βράχους και άφθονο θαλασσινό νερό. Πατήστε το αριστερό χειριστήριο για να κατεβάσετε τον πίνακα ελέγχου. Θα δείτε μια οθόνη στο κέντρο και δύο πενταγωνικά πλήκτρα στην περίμετρο. Πατώντας το αριστερό πλήκτρο θα ενεργοποιήσετε την οθόνη όπου θα δείτε ένα δωμάτιο από το Prison Island. Θα πρέπει επίσης να δείτε τον Katran να αναρωτιέται με ανυπομονησία. Πατώντας το δεξιό πλήκτρο θα δείτε μια εικόνα από τη λίμνη που βρίσκεται στο Forest Island. Περιστρέφοντας τα δαχτυλίδια (Loops) στην περίμετρο αλλάξετε την εικόνα της λίμνης. Βλέπετε το περίγραμμα του ψαριού που αναφέρετε στο σύμβολο DNI νούμερο δύο. Το χρειάζεστε για να λύσετε τον γρίφο με τις διαγράμματα (pictograph). Τώρα πατήστε τον διακόπτη για να κατεβάσετε κάτω τη δεύτερη οθόνη. Η συγκεκριμένη έχει έξι πενταγωνικά πλήκτρα και έξι δαχτυλίδια (loops) στην περίμετρο. Τα πλήκτρα πάνω τους έχουν τα σύμβολα του Fire Marble Dome. Ο στόχος σας εδώ είναι να ταιριάξετε τα ανοιχτά χρώματα από τη λάμπα με το σύμβολο. Επίσης υπάρχει ένας κόκκινος πενταγωνικός οδηγός στο κάτω μέρος

της οθόνης. Κάθε φορά που ακουμπάτε τα δαχτυλίδια (loop) η περίμετρος περιστρέφεται και το πηήκτρο κάτω από το κόκκινο οδηγό μπορεί τώρα να ενεργοποιηθεί. Πατώντας τα πηήκτρα θα ανάψει η υπόγεια λάμπα εκπέμποντας ένα συγκεκριμένο χρώμα. Υπάρχει μια λάμπα που είναι σπασμένη. Η συσχέτιση ανάμεσα στα σύμβολα του Fire Marble Dome και των χρωμάτων φαίνεται παρακάτω:



1. Μπλε, 2. Πράσινο, 3. Η σπασμένη λάμπα(μωβ), 4. κόκκινο, 5. Πορτοκαλί Μην ανησυχείτε για τη λάμπα με το κίτρινο χρώμα. Όταν ανάψετε την κόκκινη λάμπα το wahrk (το ζωάκι του Gehn) θα βγει έξω παίζοντας με τα κύματα. Θα πρέπει να είστε σε θέση να ταιριάζετε το wahrk με το DNI σύμβολο νούμερο 5 ακούγοντας τους ήχους που βγάζει. Πατώντας το ίδιο πηήκτρο μερικές ακόμα φορές και θα το δείτε να πηγαίνει προς την οθόνη. Η δουλειά σας τελειώνει εδώ. Κατεβείτε προς τα κάτω από τον θάλαμο και προχωρήστε προς τα πίσω στη διασταύρωση. Προχωρήστε ευθεία και ακολουθήστε το πορτοκαλί-κόκκινο μονοπάτι. Μπείτε μέσα στο ασανσέρ στο τέλος του διαδρόμου και πατήστε το πηήκτρο. Όταν βρεθείτε στην κορυφή προχωρήστε εκτός της μεταλλικής πόρτας προς το μέρος του δωματίου τηλεμεταφοράς. Εάν δείτε το cable car, πατήστε το μπλε πηήκτρο για να το περιστρέψετε. Πηδήξτε μέσα και περιστρέψτε το Cable car ξανά. ΜΗΝ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ CABLE CAR! Όταν πια έχει περιστραφεί πηδήξτε έξω. Αυτή είναι η δεύτερη μεγάλη περιοχή του Plateau Island. Προχωρήστε προς τα σκαλιά και ακολουθήστε το κεντρικό μονοπάτι κατά μήκος του φαραγγιού όπου υπάρχουν αρκετοί βράχοι οι οποίοι προεξέχουν από τα αριστερά αλλά και από τα δεξιά.

Προσπεράστε τους βράχους και θα βρεθείτε σε μια περιοχή με μινιατούρες του plateau Islands γύρω γύρω. Προχωρήστε ευθεία κατά μήκος του φαραγγιού κοντά στο άνοιγμα στον τοίχο. πατήστε το πηήκτρο που βρίσκεται στα αριστερά σας για να ανεβείτε στο πάνω επίπεδο.

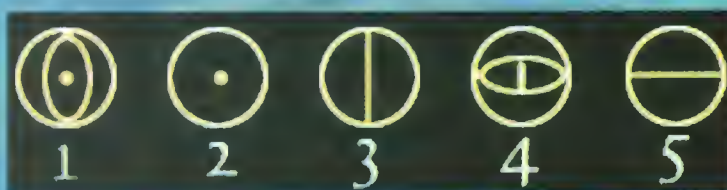
ISLAND MAPPING CHAMBER

Μόλις φτάσετε στην κορυφή προχωρήστε προς το τέλος της πλατφόρμας και κοιτάξτε προς τα κάτω για να δείτε το νησί. Θα δείτε μπροστά σας ένα πινάκα ελέγχου. Υπάρχουν πέντε πηήκτρα στον πίνακα και πατώντας οποιοδήποτε από αυτά θα δείτε να πλημμυρίζουν με νερό τα ενεργοποιημένα plateau Island και θα έχετε πια πρόσβαση στον θάλαμο με τους χάρτες μέσω των σκαλοπατιών. Γυρίστε από την άλλη πλευρά και προχωρήστε προς τον θάλαμο. Πριν μπείτε στον θάλαμο χρησιμοποιήστε το δεξιό μονοπάτι για να πάτε στην spinning disc machine. Η οθόνη στο spinning disc έχει σπάσει οπότε προχωρήστε προς τον θόλο για να ρίξετε μια ματιά στο χρυσό σύμβολο. Αυτό είναι αρκετά δύσκολο καθώς ο θόλος περιστρέφεται. Τώρα μπείτε μέσα στον θάλαμο με τους χάρτες προς το μέρος της τοιχογραφίας-χάρτη (5x5). Ο σκοπός σας εδώ



είναι να βρείτε τα Fire Marble Domes σε κάθε νησί κάνοντας χρήση του συστήματος συντεταγμένων (X, Y). Πατήστε το φωτεινό πάνελ για να ενεργοποιήσετε διαφορετικά τμήματα του νησιού. Εάν δεν μπορείτε να δείτε τον θόλο περιστρέψτε τον πλέγμα (5x5) χρησιμοποιώντας τον αριστερό μοχλό, για να έχετε μια καλύτερη οπτική γωνία. Επαναλάβετε τη διαδικασία για τα υπόλοιπα νησιά. Η απάντηση σε αυτό το παζλ φαίνεται παρακάτω:

Ο αριθμός 1 μέχρι 4 αντιστοιχεί στην περιοχή που θα πρέπει να είναι οι θόλοι. Οι αριθμοί επίσης



SPREAD ONWARD

αντιστοιχούν στο χρυσό σύμβολο που έχετε βρει στον υποθαλάσσιο θάλαμο. Τα νησιά που αντιστοιχούν στους παραπάνω αριθμούς είναι: Συντεταγμένες (x,y): 1. Prison Island (2,5) 2. Main Island (1,5) 3. Crater Island (2,2) 4. Forest Island (4,4) 5. Plateau Island (1,4)

Τώρα προχωρήστε στο Forest Island για να λύσετε τον γρίφο με τις τοιχογραφίες των ζώων και μετά προχωρήστε στην Molety Age.

MOIETY AGE [CD #5]

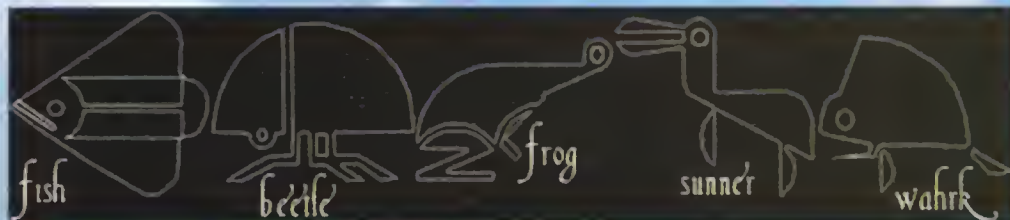
Από το Plateau Island, πάρτε το cable car και γυρίστε στο Forest Island. Επιστρέψτε στο τούνελ και περπατήστε μέχρι το δωμάτιο με τις τοιχογραφίες και τα ιερογλυφικά (Animal Pictograph room). Αφού πρώτα πάτε στο Plateau Island, θα ξέρετε ήδη πως μοιάζει ένα ψάρι και ένα wahrk. Θα πρέπει να σπρώξετε την πέτρινη



επίστρωση με μια συγκεκριμένη σειρά. Μερικοί παίκτες ίσως αναρωτηθούν γιατί το ψάρι είναι το νούμερο ένα. Λοιπόν όταν είχατε πάει στο εργαστήριο του Gehn και είχατε πατήσει το ξύλινο μάτι με τον DNI αριθμό ένα δεν ακούστηκε κανένας ήχος. Η λύση φαίνεται παρακάτω:

MOIETY PRISION

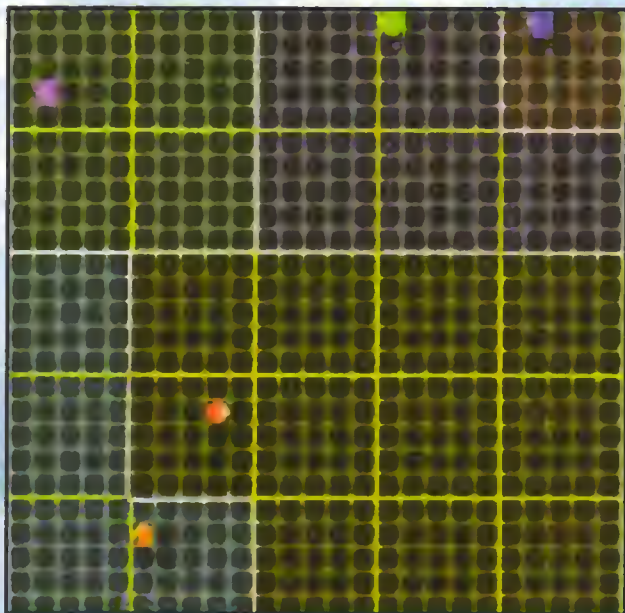
Όταν ο παραπάνω συνδυασμός έχει γίνει σωστά, η Molety πύλη υγροποιείται και το κύμα βγαίνει προς τα έξω. Η πύλη αμέσως μετά μετακινείται



και ένας κεντρικός θάλαμος περιστρέφεται και αποκαλύπτει ένα βιβλίο. Αυτό το βιβλίο σας μεταφέρει στην Molety Age. Αγγίξτε το παράθυρο και θα μεταφερθείτε στην Molety Age. Όταν φτάσετε εκεί θα πρέπει να δείτε μια τεράστια βοηθώδης κατασκευή να περικυκλώνει από νερό. Υπάρχει εκεί στη γωνία ένα κελί. Μπειτε μέσα και θα πρέπει να αντιμετωπίσετε δύο επαναστάτες. Ένας από αυτούς ρίχνει υπνωτικά βέλη εναντίον σας. Πριν εσείς έχετε την ευκαιρία να υπερασπιστείτε τον εαυτό σας πέφτετε σε μια κατάσταση ύπνου και μεταφέρεστε πάνω σε μια βάρκα στο αρχηγείο των επαναστατών (των **Molety Rebels**).

Εκεί ξυπνάτε μέσα σε μια φυλακή μέσα στη βοηθώδης κατασκευή. Μόνος σας και παγωμένος βαδίζετε προς το μέρος της πόρτας της φυλακής και κοιτάξετε προς τα έξω. Περπατήστε προς τα πίσω και μια θηλυκή Molety θα έρθει μέσα για να σας δώσει δύο βιβλία. Ένα από αυτά είναι και το ημερολόγιο της Katran (Catherine) πριν ο Gehn την αιχμαλωτίσει και το άλλο είναι το βιβλίο

Prison που σας είχε δώσει ο Atrus. Ρίξτε μια ματιά στο ημερολόγιο της Catherine και θα μάθετε ότι η σχισμή είναι τώρα σφραγισμένη από ένα κομμάτι σίδερο. Έχετε δυνατότητα να πάτε σε αυτό You can only get to it by a crude telescope mounted over a locked viewport. Ο συνδυασμός είναι 4,5,3,4,2. Από αυτά που έχετε διαβάσει, θα έχετε ήδη καταλάβει ότι η Catherine ήρθε στο Riven χωρίς να έχει στη διάθεση της βιβλίο. Γιατί δεν έφερε μαζί της ένα βιβλίο; Αυτή επίσης θα σας αναφέρει ότι οι χωρικοί του συμπεριφέρονται σαν να είναι θεός. Αραγε και αυτή υποφέρει από τον ιό που έχει επηρεάσει τον Gehn, τον Achner και τον Sirrius; Περισσότερες λεπτομέρειες θα μάθετε αργότερα μέσα στο παιχνίδι. Τώρα επιστρέψτε πίσω στο Main Island. Ηρθε η ώρα να



λύσετε τον γρίφο του Fire Marble. Αφού διαβάσετε το ημερολόγιο η γυναίκα Molety θα έρθει ξανά μέσα για να σας δώσει ένα βιβλίο που θα σας μεταφέρει πίσω στο Forest Island. Χρησιμοποιήστε το για να τηλεμεταφερθείτε πίσω στο δωμάτιο φυλακή (prison room) με τις τοιχογραφίες (animal pictographs). Χρησιμοποιήστε το cable car για να επιστρέψετε πίσω στο Main Island.

MAIN ISLAND III

[CD #2]

Έχετε επιστρέψει στο Golden Dome Complex από την Molety Age. Επιστρέψτε στον γρίφο με τα μάρμαρα.

FIRE MARBLE PUZZLE

Θα πρέπει να είστε σε θέση να λύσετε αυτό το παζλ αμέσως μετά τη λύση του γρίφου στο mapping chamber στο Plateau Island. Θα πρέπει να υπάρχουν έξι πολύχρωμα μάρμαρα στα δεξιά σας. Το κίτρινο κομμάτι έχει πάνω του ένα κόκκινο σκελετό ψαριού. Λύστε αυτό το μάρμαρο



τοποθετώντας το αντίστοιχο κομμάτι μαρμάρου, όσον αφορά το χρώμα, στο Fire Dome, πάνω στη μεταλλική πλάκα. Ξέρετε τις συντεταγμένες από το Plateau Island. Τα χρώματα θα τα βρείτε από τον υποθαλάσσιο θάλαμο. Η λύση φαίνεται παρακάτω:

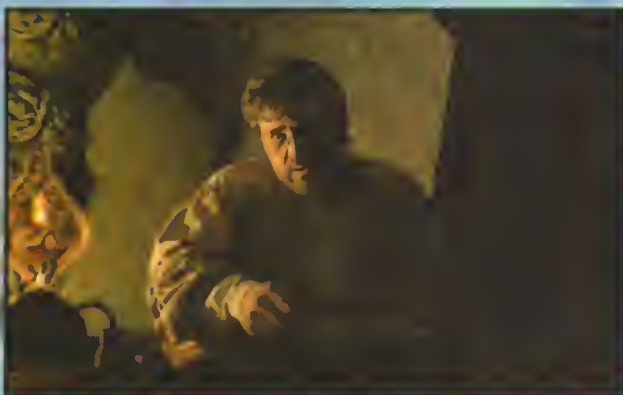
Αφού τοποθετήσετε όλα τα μάρμαρα ρίξτε μια ματιά στον τοίχο που βρίσκεται δεξιά σας. Θα δείτε να υπάρχει ένας διακόπτης. Σπρώξτε τον μοχλό και πατήστε το άσπρο κουμπί. Ένας μηχανισμός θα εμφανιστεί πάνω στη μαρμαρίνη επιφάνεια, παρέχοντας ενέργεια σε όλους τους Fire Marble Domes. Όλα τα βιβλία μέσα στο Fire Marble Domes μπορούν τώρα να χρησιμοποιηθούν. Επιστρέψτε στο Fire Marble Dome αυτού του νησιού και εισάγετε τον συνδυασμό (3,11,14,20,23) κάνοντας χρήση του δείκτη που υπάρχει πάνω στο πάνελ. Όταν το ενεργοποιήσετε ο θόλος ανοίγει αποκαλύπτοντας ένα βιβλίο. Τοποθετήστε τα χέρια σας στο παράθυρο και θα μεταφερθείτε στο σπίτι του Gehn.

Σημείωση: Ο συνδυασμός αριθμών που φαίνεται παραπάνω ίσως να μην είναι ο ίδιος με τον δικό σας. Χρησιμοποιήστε τους αριθμούς που έχετε βρει στο ημερολόγιο του Gehn. Εάν δεν ξέρετε πως να αποκρυπτογραφήσετε τα σύμβολα, ρίξτε μια ματιά στους DNI αριθμούς στο Forest Island. Προχωρήστε στο Gehn Home

GEHN'S HOME

[CD #5]

Όταν τοποθετήσετε τα χέρια σας πάνω στο βιβλίο





που βρίσκεται μέσα στο Fire Marble Dome πίσω στο Main Island, θα τηλεμεταφερθείτε μέσα σε ένα κυκλικό κελί στο σπίτι του Gehn. Υπάρχουν πέντε βιβλία έξω από το κελί αλλά δεν είναι ενεργοποιημένα. Πατήστε το κουμπί στο κελί για να καλέσετε τον Gehn. Όταν αυτός φτάσει θα σας ενημερώσει για το πόσο έχει αλλιάξει μετά από την απόπειρα να δολοφονήσει τον Atrus, 30 χρόνια πριν, καθώς παγιδεύτηκε στο Riven από το ευφυές σχέδιο της Αππα και της Katran. Ο Atrus κατάφερε να δραπετεύσει αφού πρώτα έπεσε στη σχισμή και μεταφέρθηκε πίσω στο Myst. Ισχυρίζεται τώρα ότι είναι ένας αλλοαγμένος άνθρωπος. Πόσο ανθρώπινος... θα το δούμε αργότερα.

TRAPPING GEHN

Αφού έχετε πάει στην Molety Age, θα έχετε στη διάθεση σας και το βιβλίο prison από τον Artus. Ο



Gehn θα πάρει αυτό το βιβλίο από εσάς υποψιάζοντάς σας μήπως σχεδιάσετε κανένα πονηρό σχέδιο. Θα κρατήσει το βιβλίο λέγοντάς σας να τοποθετήσετε τα χέρια σας πάνω του. Λοιπόν εάν δεν το κάνετε, ο Gehn δεν θα παγιδευτεί. Τοποθετήστε τα χέρια σας πάνω στο βιβλίο διότι ο Gehn απλά σας δοκιμάζει. Θα παγιδευτείτε στην Prison Age, αλλά αυτός δεν θα το ξέρει οπότε θα ακουμπήσετε τα χέρια του πάνω του και θα παγιδευτεί και αυτός. Οπότε εσείς θα πρέπει να καταλήξετε έξω από το κελί στο σπίτι του Gehn. Ο Gehn είναι τώρα παγιδευμένος στην Prison Age. Μην ξαναγγίξετε το βιβλίο Prison. Εάν το κάνετε το παιχνίδι τελειώνει εκεί.

Ο'ΝΙ TIMEPIECE

Βρείτε τον μοχλό και τραβήξτε τον για να ανοίξετε το κελί. Εκεί υπάρχει επίσης ένας διακόκτης που ενεργοποιεί τα πέντε βιβλία στο δωμάτιο. Χρησιμοποιήστε τη σκάλα για να εξερευνήσετε το υπνοδωμάτιο του Gehn. Πάνω στο τραπέζι είναι το ημερολόγιο του. Διαβάστε το για να μάθετε πως χρησιμοποίησε τον επαναστάτη σαν δόλωμα κάνοντας χρήση του Wahrk Gallow. Επίσης αναφέρει την επιστροφή της Catherine στο Riven χωρίς να έχει μαζί της το βιβλίο. Βρείτε το DNI ρολόι πάνω στο τραπέζι και ενεργοποιήστε το αγγίζοντας το. Θα πρέπει να ακούσετε ήχους καθώς το ρολόι θα ανοίγει. Τους ήχους θα πρέπει να τους χρησιμοποιήσετε για να απελευθερώσετε την Catherine από το Prison Island. Οι ήχοι είναι:

(1) Dull Tone (2) Double Click και (3) High Tone Ο συνδυασμός είναι 2,1,3,2,2. Αυτός ο συνδυασμός μπορεί να είναι διαφορετικός από τον δικό σας αλλά πρέπει οπωσδήποτε να είναι πέντε αριθμοί. Προχωρήστε προς το Prison Island

Prison Island

[CD #5]

Από το χρονόμετρο DNI θα πρέπει ήδη να έχετε στη διάθεση σας τους συνδυασμούς των ήχων για να απελευθερώσετε την Catherine.

Χρησιμοποιήστε τη σκάλα για να σκαρφαλώσετε στην εργαστήριο του Gehn για να βρείτε ένα βιβλίο το οποίο έχει ένα τετράγωνο πάνω στο εξώφυλλο του. Εάν δεν δείτε καμία κινούμενη

εικόνα απλά κινείστε τον διακόπτη για να ενεργοποιήσετε τα βιβλία. Τοποθετήστε τα χέρια σας στο βιβλίο του Prison Island το οποίο έχει ένα τετράγωνο στο εξώφυλλο του.

FREEING KATRAN

Θα βρεθείτε μέσα σε ένα Fire Marble Dome και θα στέκεστε πάνω σε μια πλατφόρμα μερικά μέτρα απόσταση από την παραλία. Καθώς θα βγαίνετε έξω από τον θόλο θα σας υποδεχτεί ένα τεράστιο δέντρο... με την ονομασία Great Tree. Αυτό το δέντρο ένεσε κατά τη διάρκεια μια μεγάλης



καταιγίδας που χτύπησε το Riven 30 χρόνια πριν. Αυτό το γεγονός είχε καταγραφεί στο Riven από την Tiana για να βοηθήσει τον Atrus να κατακτήσει τον Gehn. Τώρα, ο Gehn έχει μετατρέψει το τεράστιο δέντρο σε μια φυλακή, όπου εκεί μέσα θα βρείτε την Catherine. Ανεβείτε τα σκαλιά και μπείτε μέσα στο δέντρο. Μπείτε μέσα στο ασανσέρ και ψάξτε να βρείτε ένα πάνελ με τρία πλήκτρα πάνω στον τοίχο. Ακούστε τη μελωδία όταν θα πατάτε τα πλήκτρα. Χρησιμοποιήστε τον συνδυασμό που έχετε βρει στην εποχή του Gehn και το κλουβί θα κινηθεί. Σπρώξτε τον διακόπτη και το ασανσέρ θα σας πάει στην Catherine. Αυτή θα χαρεί πάρα πολύ που θα σας δει. Θα πάρει από εσάς το βιβλίο Prison και θα σας πει να στείνητε ένα σήμα στον Atrus στο Main Island/Temple Island. Ενώ προσπαθείτε να το κάνετε, αυτή θα καλέσει όλους τους Rivenese στην Molety Age. Χρησιμοποιήστε το Fire Dome για να μεταφερθείτε πίσω στην Gehn Age. Θα βρεθείτε



ξανά μέσα στο κλουβί. Οἱ σελίδες από τα υπόλοιπα linking βιβλία έχουν σκιστεί εκτός από εκείνη που θα σας τηλεμεταφέρει πίσω στο Main Island.

Main Island STAR FISSURE

Επιστρέψτε στην περιοχή όπου έχετε βρει το τηλεσκόπιο. Σιγουρευτείτε ότι η συσκευή είναι αρκετά ψηλά ή τουλάχιστον ότι είναι στην αρχική της θέση. Κοιτάξτε κάτω στη μεταλλική πλάκα και εισάγετε τους κωδικούς που έχετε βρει στο ημερολόγιο της Catherine. Δεν υπάρχουν αριθμοί πάνω στα πλήκτρα. Το τέρμα αριστερά πλήκτρο είναι το ένα και το τελευταίο είναι πέντε. Διαφορετικά παιχνίδια έχουν και διαφορετικούς αριθμούς... οπότε εδώ δυστυχώς δεν μπορούμε να σας βοηθήσουμε. Εάν θέλετε βοήθεια στην αποκρυπτογράφηση των DNI αριθμών ρίξτε μια ματιά στο Forest Island για τη μετάφραση. Όταν έχετε καταφέρει ανοίξτε το μεταλλικό σκέπασμα. Ρίξτε μια ματιά στο αριστερό τμήμα των θεμελίων που κρατούν το τηλεσκόπιο. Βρείτε την ακίδα ακινητοποίησης και τραβήξτε την προς



τα πάνω. Αυτή η ακίδα σταματάει το τηλεσκόπιο από το να κατέβει πιο χαμηλά από το μεταλλικό σκέπασμα. Στα δεξιά σας θα πρέπει να υπάρχει ένα πλήκτρο και ένας μοχλός. Σπρώξτε τον μοχλό και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο μέχρι το τηλεσκόπιο να κατέβει πιο χαμηλά από το μεταλλικό σκέπασμα. Ρίξτε μια ματιά καθώς αυτό θα κατεβαίνει. Θα πρέπει να εμφανιστούν σκαλιά. Όταν το έχετε κατεβάσει πιο χαμηλά από το σκέπασμα θα σπάσετε το γυαλί που κάποτε σφράγιζε το STAR FISSURE! Το Riven θα γίνει πολύ ασταθές από εδώ και πέρα και η γη θα αρχίσει να ανοίγει. Από απόσταση ο Atrus καταφθάνει με ένα βιβλίο μαζί του που οδηγεί πίσω στο DNI. Η Catherine καταφέρνει να σώσει όλους τους Rivenese τοποθετώντας τους στην Molety Age. Θα είναι και η πρώτη που θα επιστρέψει πίσω στην πατρίδα. Αφού ο Atrus σας ευχαριστήσει θα μεταφερθεί και αυτός πίσω στο DNI. Καθώς θα λαμпуρίζει φεύγοντας το βιβλίο θα πέσει μέσα στη σχισμή και εσείς πέφτετε μέσα και ακολουθείτε το βιβλίο. Αυτό είναι και το τέλος. Συγχαρητήρια.



του Νίκου Ζωγόπουλου

Mageslayer

Πατήστε το ~ για να ενεργοποιήσετε την κονσόλα, και γράψτε:

•Fly - Flymode On/Off •NoClip - No Clipping On/Off •Impulse 11 - God Mode •Impulse 43 - Πρώτο από τα 5 impulses που προκαλούν θάνατο •Impulse 69 - Δεύτερο από τα 5 impulses που προκαλούν θάνατο •Impulse 151 - Τρίτο από τα 5 impulses που προκαλούν θάνατο •Impulse 666 - Αυτό το impulse προκαλεί crash στο παιχνίδι •Map n -Περνάτε level (όπου "n" το αντικαθιστάτε με το όνομα του level που θέλετε να πάτε)

Nuclear Strike

Εισάγετε έναν από τους παρακάτω κωδικούς στην οθόνη εισαγωγής password για τα αντίστοιχα αποτελέσματα: •Απειρα πυρομαχικά: gunsrus •Απειρα ασπίδα: chainmail •Απειρα καύσιμα: unleaded •Μεσοτικό level: lightning



Streets of Simcity

Το παράθυρο για εισαγωγή κωδικού είναι προβάσιμο πατώντας CTRL-ALT-X. Αφού κάνετε αυτό, γράψτε τους κωδικούς...

•im back - επισκευάζονται όλες οι ζημιές •lock and load - ξαναπαίρνετε όλα τα πυρομαχικά •mr fabulous - αθανασία •moon - βαρύτητα σελήνης •mars - βαρύτητα Αρη •earth - βαρύτητα Γης •jupiter - βαρύτητα Δία

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Πατήστε το "T" πριν γράψετε τους κωδικούς...

•boinga 1 - God Mode •cartograph -Σας αποκαλύπτει όλο τον χώρο •diediedie - Όλα τα όπλα •freebird - Fly Mode •gameover - Περνάτε το level •gimnestuff - Full Inventory •gospeedgo 1 - Slow Mode •iamagod - Uber jedi •statuesque 1 - Παγώνει τους εχθρούς •trainme - Ανεβαίνει ένα level ο χαρακτήρας σας •trixie - Full Mana



Age of Empires

Πατήστε enter, και μετά γράψτε έναν από τους παρακάτω κωδικούς ενώ παίζετε:

•BIG BERTHA:Μεγάλοι καταπέλτες •BIGDADDY:Παίρνετε ένα όχημα με πυράλους •BLACK RIDER:Μετατρέπει έναν Horse Archer σε Black Rider. Αν σκοτωθεί γίνεται Heavy Catapult. •COINAGE:1000 gold•DIEDIEDIE:Όλοι οι εχθροί σκοτώνονται •E=MC2 TROOPER: Στρατιώτης που πυροβολεί χρησιμοποιώντας πυρηγικούς πυράλους •GALA:Ελέγχετε τα ζώα (χάνετε τον έλεγχο των ανθρώπων) •HARI KARI: Αυτοκτονία •HOME RUN: Κερδίζετε το συγκεκριμένο σενάριο •HOYOHOYO:Οι Ιερείς κερδίζουν πολύ speed και παίρνουν και 600 hit points •ICBM: Η Βαλλίστρα παίρνει range 100 •MEDUSA:Οι χωρικοί μετατρέπονται σε medusa. Αν πεθάνει κάποιος, τότε γίνεται black rider. Αν πεθάνει ξανά, γίνεται Heavy Catapult. •NO FOG: Απενεργοποιεί το Fog of War •PEPPERONI PIZZA:1000 food •PHOTON MAN: Παίρνετε έναν 'Nuke Trooper' (ένας τύπος με laser gun) •QUARRY:1000 stone •REVEAL MAP:Αποκαλύπτεται ολόκληρος ο χάρτης •STERIODS:Άμεσο Build •WOODSTOCK:1000 wood Για να ενεργοποιήσετε τα cheat που σχετίζονται με food, stone και gold σε single player mode, θα πρέπει να πατήσετε CTRL+N για να ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι. Επιστρέψτε στο κεντρικό menu και επιλέξτε Single player mode. Τα παρακάτω cheats θα ενεργοποιηθούν μόνο όταν επιλέξετε campaign:

CTRL+F - 1000 food
CTRL+G - 1000 gold
CTRL+S - 1000 stone
CTRL+W - 1000 wood
CTRL+Q - Quick build
CTRL+T - Menu

Σημείωση: Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτά τα cheats αν δεν έχετε ξεκινήσει ήδη ένα παιχνίδι.

F22 Lightning

Οι κωδικοί αυτοί γράφονται ενώ πετάτε. • God mode: Ctrl + Alt + Shift + Home Full • Καύσιμα και πυρομαχικά: Ctrl + Alt + Shift + Insert

TOCA Touring Car Championship

Γράψτε ένα από τα παρακάτω για όνομα σας:

• cmcatdog: γάτες και σκύλοι θα διασχίζουν την πίστα • cmchun: go-kart • view cmcorier: άλλη κάμερα • cmfollow: άλλη κάμερα • cmdisco: διαφορετικός ουρανός • cmgarage: ενεργοποιούνται το τανκ και η Cadillac
• cmimposs: αυξάνεται η δυσκολία • cmlogtan: μειώνεται η βαρύτητα
• cmmayhem: όλοι οι οδηγοί οδηγούν σαν... μανιακοί! • cmmicro: άλλη κάμερα σε στιλ micro machines • cmnohits: collision off • cmstars: νυχτερινός ουρανός • cmtoon: cartoon στιλ γραφικά • flexmobile: ροζ(!) όχημα • jhammo: όλες οι πίστες • xboostme: μεγαλύτερη ταχύτητα

Crusader: No Regret

Πρώτα γράψτε "loosecannon16" για να ενεργοποιήσετε το cheat code...

• Ctrl F10: • God mode F10: Παίρνετε όλα τα όπλα • CTRL-V: Σας δείχνει τα στατιστικά • F7: Σας δείχνει το grid over level • ALT-F7: Σας δείχνει άλλο grid • CTRL-F7: Σας δείχνει ακόμα ένα grid
• Jessica16: Super Powerups! • H: Ενεργοποιείται το Item Mover

Apache Longbow

Χρησιμοποιήστε τα παρακάτω ονόματα για να κάνετε login:

• Flamdwyn Aiohell - Απειρα πυρομαχικά • Monty Barrymore1 - Απειρα πυρομαχικά και αθανασία • Lyn Wins - Απειρα πυρομαχικά, αθανασία, αλλά ενεργοποιεί και τα έξτρα cheats

Εξτρα Cheats:

• SHIFT-CTRL-ALT-TAB - Speed warp ALT-V - Αδειάζει το ντε-



πόζιτο βενζίνης • SHIFT-V - Γεμίζει το ντεπόζιτο βενζίνης • ALT-T - Overtorque toggle

Wing Commander Prophecy

Ενώ είστε στο κόκπιτ (simulation ή αποστολή) γράψτε τη λέξη "dypomite". Τώρα πατήστε... • CTRL C - απενεργοποιεί τα collisions
• CTRL I - σας δίνει αθανασία • CTRL F12 - εξουδετερώνει τον λοκαρισμένο στόχο

Ενώ πετάτε, γράψτε... • goodtarget: διαφορετικό targeting mode
• moretunes: βάζει εμπρός το ράδιο! (χμμμ...)

Αν θέλετε να πετάξετε με εχθρικό σκάφος, γράψτε "alswantsmoreships" στην οθόνη του simulation, όταν επιλέγετε αποστολή



Hellbender

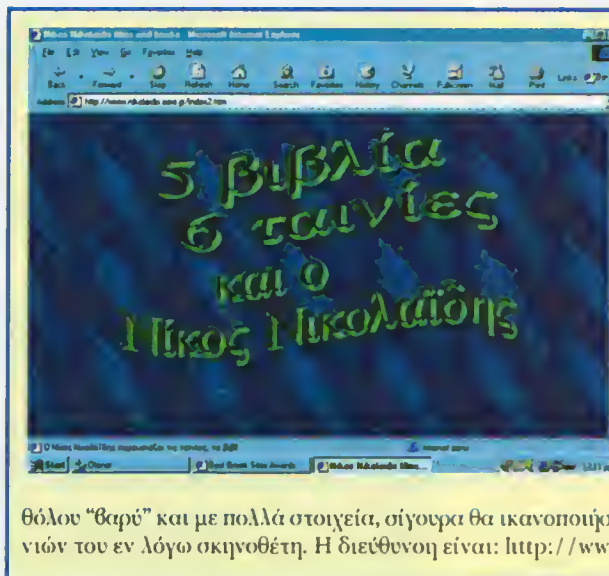
Γράψτε έναν από τους παρακάτω κωδικούς ενώ παίζετε:

• STEROID: Αθανασία
• IMPUMPD: Όλα τα όπλα URDEAD#: Παίρνετε όπλο (Όπου # θα βάλετε ένα μονοψήφιο αριθμό)
• URAGONR: Παίρνετε το μυστικό όπλο TOTLPWR: Παίρνετε βασική ενέργεια 100%
• MAXMEUP: Hull 100%
• AUNTEM#: Στέλνει τον παίκτη στους πλανήτες 1-8 (όπου #, βάζετε αριθμό από 1 έως οκτώ)
• IMSTUCK: Επόμενος πλανήτης FRAMEIT: Μετρητής Frames per second

Diablo

Για να χρησιμοποιήσετε τα cheats, πατήστε το enter, γράψτε το cheat, και μετά πατήστε enter πάλι. • Spooky: Σε multiplayer, δίνει σε όλους τους παίκτες εκτός από εσάς. • full health Stone: Όλα τα staves γεμίζουν με full charge • Weird: Δίνει σε όλα τα όπλα +1 hit point
• Supernatural: Ακούτε μια κραυγή(!)

• Duplicating Items (Αντιγραφή αντικειμένου): Αφήστε στο έδαφος το αντικείμενο που θέλετε να διπλασιάσετε, και φύγετε περίπου πέντε τετραγωνάκια μακριά. Σιγουρευτείτε πως έχετε χώρο στο inventory σας, και για τα δύο αντικείμενα. Κάντε click στο αντικείμενο και ενώ το παίρνετε από το έδαφος, κάντε αμέσως click σε οποιοδήποτε αντικείμενο που να θρικόκεται στη ζώνη σας (η ζώνη σας είναι η περιοχή στο κεντρικό menu που έχει χώρο για οκτώ potions ή scrolls). Αν το έχετε κάνει σωστά, τότε το τετραγωνάκι που ονομάζει το αντικείμενο, θα ονομαστεί με το αντικείμενο που θέλετε να αντιγράψετε. Πατήστε το "I" για να εμφανιστεί το inventory, και τοποθετήστε το μέσα. Το original αντικείμενο θα πρέπει να έχει μπει ήδη στο inventory σας. Βεβαιωθείτε πάντως πως το inventory σας είναι κλειστό έως όπου να τοποθετήσετε το αντίγραφο αντικείμενο μέσα. Αν μπερδευτήκατε, σας βεβαιώνω πως στην πράξη είναι πιο απλό.



θόλου "βαρύ" και με πολλά στοιχεία, σίγουρα θα ικανοποιήσει τους σινεφίλ και ιδιαίτερα τους λάτρεις των ταινιών του εν λόγω σκηνοθέτη. Η διεύθυνση είναι: <http://www.nikolaids.ceei.gr/index2.htm>

To site του Νίκου Νικολαΐδη.

Αυτό το site που σας παρουσιάζουμε είναι αφιερωμένο στον γνωστό Έλληνα σκηνοθέτη Ν. Νικολαΐδη. Περιέχει οτιδήποτε θα θέλατε να μάθετε για αυτόν, από την ιστορία του και το πως έφτασε σήμερα να σκηνοθετεί, μέχρι πληροφορίες για τις ταινίες του. Στον τομέα αυτό μάλιστα το site είναι υπερπλήρες. Θα βρείτε φωτογραφίες από στιγμιότυπα ταινιών του, στοιχεία για τους συντελεστές, πληροφορίες για τα βιβλία που έχει γράψει ο Ν. Νικολαΐδης (ναι είναι και συγγραφέας) και γενικά οτιδήποτε θα θέλατε να βρείτε. Καλοσχεδιασμένο και γρήγορο site, κα-

Hellas Soccer club

Είναι βέβαια αποδεκτό πως το πιο αγαπημένο άθλημα στον κόσμο (και στην Ελλάδα) είναι το ποδόσφαιρο. Και φυσικά οι άνθρωποι που ασχολούνται με αυτό είναι πολλοί. Όμως ήταν ιδιαίτερα δύσκολο για κάποιον να μπορεί να βρει όλες τις πληροφορίες που θα ήθελε σχετικά με το ποδόσφαιρο. Τώρα όμως τα πράγματα αλλάζουν χάρη στο site που σας παρουσιάζουμε. Πρόκειται για κάποιες σελίδες που διαθέτουν πολλές πληροφορίες για το Ελληνικό ποδόσφαιρο, και όταν λέμε πολλές, το εννοούμε! Θα βρείτε ότι τραβάει η ψυχή σας, από πίνακες με αναλυτικά στοιχεία για τα Ελληνικά πρωτάθλητα, το Κύπελλο, με ιστορικά στοιχεία που φτάνουν μέχρι και τη δεκαετία του '60, πληροφορίες για παίκτες που άλλαξαν τη μορφή του Ελληνικού ποδοσφαίρου, πληροφορίες και ιστορικά στοιχεία για τις ομάδες, και πολλά άλλα. Είναι τόσα πολλά τα στοιχεία που διαθέτει το site αυτό, που δεν μας φτάνει η στήλη για να περιγρά-



ψουμε. Μια επίσκεψη εκεί θα σας πείσει. Δεν υπάρχει περίπτωση να μην μείνετε ικανοποιημένοι από τα περιεχόμενα των σελίδων αυτών. Η διεύθυνση είναι: <http://www.netdezigu.com/hellas/>

Internet 3D cafe

Σας γοητεύουν τα 3D γραφικά; Μήπως τρελαίνεστε στην ιδέα να κάνετε ένα 3D animation στο 3D Studio MAX; Αν ναι, τότε διαβάστε τις παρακάτω γραμμές. Στο Internet υπάρχει ένα site αφιερωμένο στα 3D



graphics/animation. Ονομάζεται 3D cafe και περιέχει οτιδήποτε θα ήθελε ένας επαγγελματίας 3D animator αλλά αποτελεί μια εξίσου ιδανική λύση και για τον ερασιτέχνη. Σε αυτό το site θα βρείτε πολλά και χρήσιμα πράγματα. Κατ' αρχήν υπάρχει μια τεράστια βιβλιοθήκη έτοιμων μοντέλων, καταχωρημένα σε κατηγορίες (π.χ. sci-fi, computers, houses, κ.λπ.) και μάλιστα με rendered thumbnails για να βρείτε εύκολα και γρήγορα ότι θέλετε. Υπάρχουν γραμματοσειρές TrueType, textures, και shareware (ή ακόμα και freeware) plugins για διάφορα 3d προγράμματα, όλα έτοιμα για να τα κάνετε download και να δουλέψετε με αυτά. Επίσης υπάρχει gallery που μπορείτε να δείτε δουλιές άλλων 3D animators, και φυσικά μπορείτε να στείλετε και τις δικές σας δουλιές για να δημοσιευτούν. Το site είναι πολύ καλοσχεδιασμένο και λειτουργικό, και πιστεύω πως είναι από τα καλύτερα του είδους του.

Αν λοιπόν ενδιαφέρεστε, τότε σημειώστε τη διεύθυνση: <http://www.3dcafe.com>

Αν νομίζετε πως οι 8-μπιτοι υπολογιστές πέθαναν, τότε μάλλον κάνετε τραγικό λάθος. Γιατί το λέω αυτό; Μα γιατί το Internet έχει γεμίσει με software emulators για όλα τα 8bit συστήματα που οι



Οι νεκροί χορεύουν ακόμα!

περισσότεροι μπορεί να είχαν κάποτε αλλά τα έχουμε ξεχάσει σε κάποιο ντουλάπι (στην καλύτερη περίπτωση). Όμως όλοι θα θυμούνται εκείνες τις εποχές, που τα παιχνίδια βασίζονταν στο gameplay και όχι μόνο στα γραφικά, και δεν χρειαζόταν να κάνει κανείς αναβάθμιση με Voodoo 3Dfx, 32MB Ram, και άλλες τέτοιες αηδίες για να παίξει ένα flight simulator. Αυτό το μήνα σας παρουσιάζουμε ένα site που έχει οτιδήποτε αφορά ένα μηχάνημα θρύλο, τον Commodore 64. Εκεί θα βρείτε πολλούς emulators και παιχνίδια για αυτούς (η λίστα των παιχνιδιών που μπορείτε να βρείτε για τους emulators αυτούς είναι τεράστια), πολλά links για άλλα σχετικά sites, και γενικά τα πάντα. Μην μου πείτε πως δεν είναι ενδιαφέρον;

Αν λοιπόν θέλετε να θυμηθείτε τα παλιά, η διεύθυνση είναι: <http://www.xs4all.nl/~dazzler/c64/c64main.html>

Starwars

Και μόνο ο τίτλος είναι αρκετός για να καταλάβετε με τι ασχολείται το site αυτό. Πρόκειται για το επίσημο site της σειράς ταινιών και βιβλίων που εξελίσσονται στον φανταστικό κόσμο του Πολέμου των Ασπρών. Να σημειωθεί πως το site αυτό είναι το επίσημο και έχει σχεδιαστεί από την ίδια την Lucas. Μέσα στις σελίδες του θα βρείτε πληροφορίες σχετικά με οτιδήποτε θέλετε να ξέρετε για το έπος Starwars. Πρέπει φυσικά να τονιστεί το πόσο όμορφο, κομψό και λειτουργικό είναι το site αυτό, ενώ οι πληροφορίες που περιέχει είναι πάρα πολλές, και σε πολλές περιπτώσεις θα μάθετε και πράγματα σχετικά με το Starwars που ίσως να μην γνωρίζατε, ακόμα και αν θεωρείτε τον εαυτό σας σχετικό με το θέμα αυτό. Δεν νομίζω ότι χρειάζεται να σας πούμε περισσότερα. Αν σας έχει γοητεύσει αυτή η εκπληκτική δημιουργία του Lucas που ονομάζεται Starwars, τότε το site είναι το ιδανικό για εσάς. Η διεύθυνση είναι: <http://www.starwars.com>



IRON MAIDEN ΣΤΟ Internet



Μην αναρωτιέστε τι γυρεύει αυτό το site στις σελίδες μας. Είναι γνωστό πως οι συντάκτες του User είναι λάτρεις της μουσικής που κάποιοι αποκαλούν "οκληρή" (άκου πράγματα!). Σίγουρα θα υπάρχουν αρκετοί αναγνώστες μας που θα έχουν τα ίδια γούστα και μια και έχουμε αποφασίσει να βάσουμε και από ένα καλό site που να σχετίζεται με τη μουσική, ο κλήρος έπεσε αυτήν τη φορά στους Iron Maiden. Λοιπόν αυτό το site που σας παρουσιάζουμε είναι το επίσημο των Maiden, πράγμα που σημαίνει πως οτιδήποτε θα θέλατε να μάθετε για το αγαπημένο σας (και σίγουρα μεγάλο) συγκρότημα, θα το βρείτε εδώ. Έτσι λοιπόν στις σελίδες του θα μπορέσετε να πάρετε πληροφορίες σχετικά με την μπάντα, να δείτε όλα τα albums τους, να πάρετε πληροφορίες σχετικά με τις συναυλίες που έχουν ή που πρόκειται να κάνουν, να δείτε διάφορα νέα σχετικά με το συγκρότημα, και τέλος περιλαμβάνεται μια πλούσια συλλογή από links για άλλα, ανεπίσημα sites, σε περίπτωση που δεν μείνετε ικανοποιημένοι από αυτό. Τι άλλο θέλετε να σας πούμε; Άντε καντε connect και ηλεκτρολογηστε το δίκτυο: <http://www.ironmaiden.com>

<http://www.ento.vt.edu/sharov/3d/3dinsect.html>



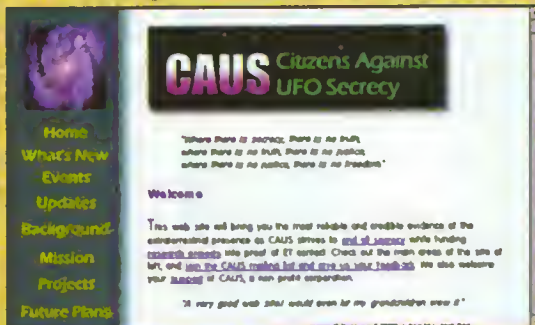
Τώρα που έρχεται η Άνοιξη, θα έρθουν μαζί και μερικοί πολύ αγαπημένοι σας φίλοι: τα έντομα! Μάθετε λίγα πράγματα για αυτά πριν αγοράσετε το αγαπημένο σας εντομοαποθνητικό!

<http://www.holocaust-history.org/>



Ίσως έχετε δει τη "Λίστα του Σίντλερ" και σας άρεσε. Ίσως και όχι. Τέλος πάντων, σε αυτό το site μπορείτε να ρίξετε μια ματιά σε ντοκουμέντα γύρω από το ολοκαύτωμα.

<http://www.caus.org/>



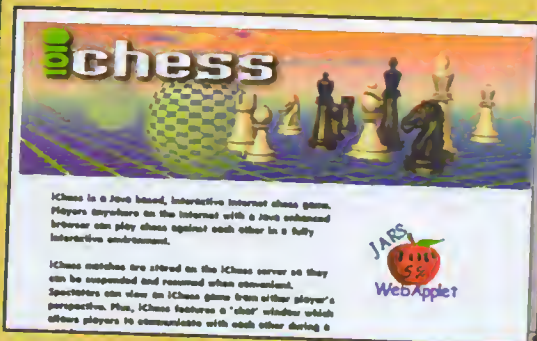
Στην απέναντι πλευρά του Ατλαντικού οι άνθρωποι προφανώς δεν έχουν τι να κάνουν και δημιούργησαν την ένωση πολιτών κατά της μυστικότητας της κυβέρνησης σχετικά με τα UFO!

<http://weird.newscientist.com/>



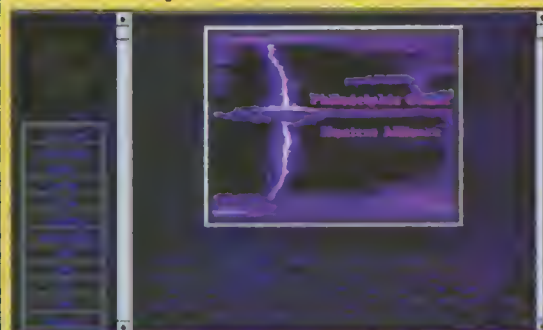
Αν νομίζετε ότι η Επιστημονική Φαντασία είναι παράξενη, τότε σε αυτές τις σελίδες θα δείτε ότι η χειροποιαστή Επιστήμη παρουσιάζει πολύ περισσότερες παραξενιές.

<http://www.ichess.com/>



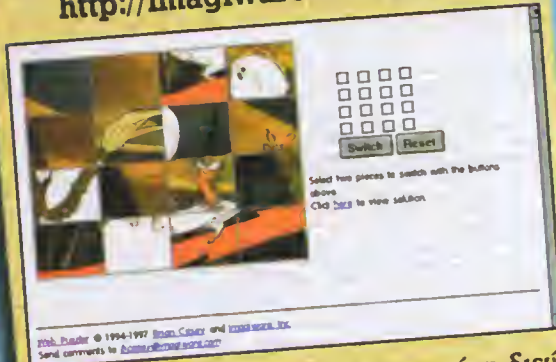
Αν σας αρέσει το σκάκι αλλά δεν βρίσκετε κάποιον εύκαιρο για να παίξετε μαζί του, δοκιμάστε να αναμετρηθείτε σε αυτό το site με παίκτες από όλο τον κόσμο.

<http://members.aol.com/Rayd8em/index.html>



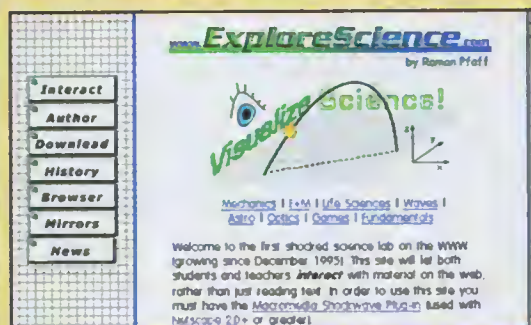
Βέβαια οι Αμερικανοί δεν ασχολούνται μόνο με τα UFO. Εδώ έχουμε την Ένωση των Κυνηγών Φαντασμάτων της Φιλαδέλφειας. Οχι της Νέας Φιλαδέλφειας!

<http://imagiware.com/puzzle/>



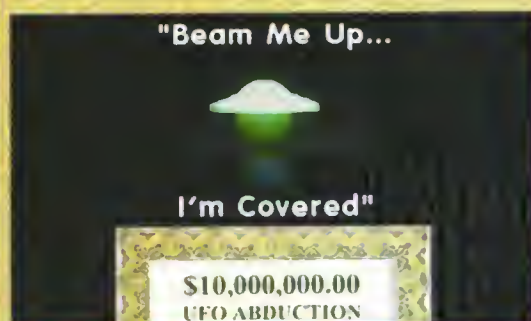
Αυτό είναι (όπως φαίνεται και από τη διεύθυνση) ένα site με puzzle. Είναι όλα του τύπου "φτιάξε σωστά την εικόνα" και δεν είναι πολύ δύσκολα.

<http://www.explorescience.com/>



Καθημερινά εμφανίζονται στο Internet καινούριες τεχνολογίες. Το Shockwave για παράδειγμα, με τη βοήθεια του οποίου σε αυτό το site θα μπορείτε να απολαύσετε εκπληκτικά interactive animations.

<http://www.ufo2001.com/>



Το επάγγελμα του μέλλοντος δεν είναι στον χώρο της πληροφορικής αλλά των Ασφαλειών! Εκτός κι αν πιστεύετε ότι οι ασφάλειες κατά της απαγωγής από UFO ή του χτυπήματος από αστεροειδή δεν είναι απαραίτητες...

<http://www.virtent.com/familyent/testcntr/>



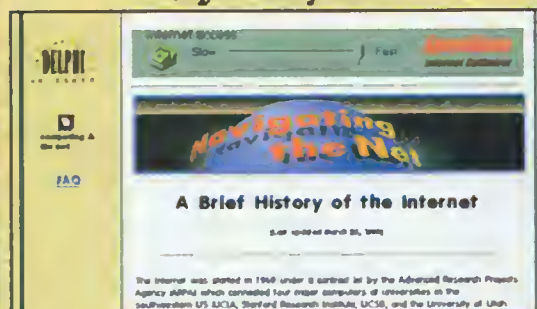
Ακολουθεί ένα τεστ: Σας αρέσει να ξεφυλλίζετε περιοδικά και να απαντάτε στα διάφορα τεστ προσωπικότητας που περιέχουν; Αν έχετε απαντήσει ένα ναι τότε αυτό θα γίνει το πιο αγαπημένο σας site.

<http://travel.epicurios.com/>

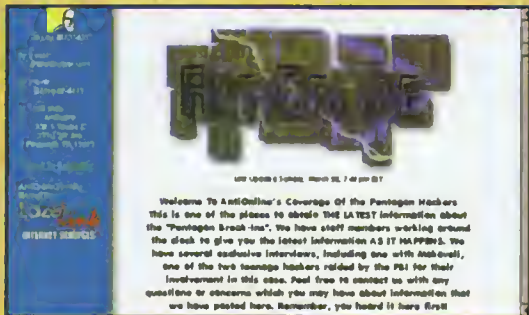


Θυμάστε τι λέγαμε παραπάνω για τις ασφάλειες; Λοιπόν σε αυτό εδώ το site μπορείτε να ενημερώνεστε για τους μετεωρίτες που ανακαλύπτονται και η τροχιά του περνάει κοντά (η από μέσα!) στη Γη!

<http://www.delphi.com/navnet/faq/history.html>

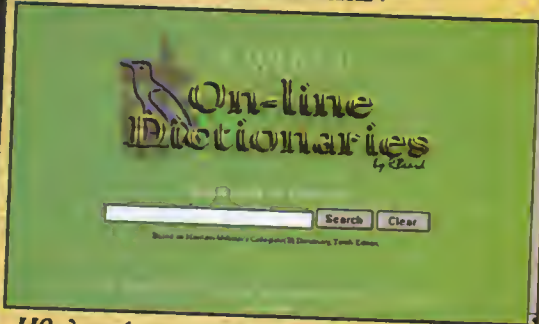


**[http://www.antonline.com/
PentagonHacker/index.html](http://www.antonline.com/PentagonHacker/index.html)**



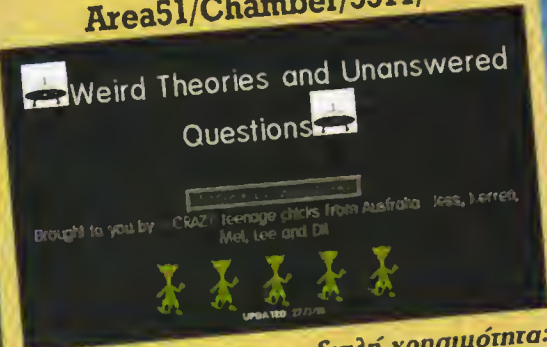
Εχετε ακούσει την ιστορία με τους hackers που μπήκαν στο Αμερικάνικό Πεντάγωνο; Εγινε χαμός! Για περισσότερες πληροφορίες ρίξτε μια ματιά σε αυτές τις σελίδες.

<http://www.bucknell.edu/~rbeard/diction.html>



Ηθελα τώρα να γράψω κάτι αλλά δεν βρίσκω την κατάλληλη λέξη. Κανένα πρόβλημα (που λέει και ο Καλυβάτσος)! Μπαίνω σε αυτό το site και έχω στη διάθεσή μου περισσότερα από 400 λεξικά.

[http://www.geocities.com/
Area51/Chamber/5577/](http://www.geocities.com/Area51/Chamber/5577/)



Αυτές οι σελίδες έχουν διπλή χρησιμότητα: Πρώτον σαν αποκαλύπτουν μερικές κουφές θεωρίες και επιπλέον έχουν φτιαχτεί από πέντε κοπέλες που στο μέλλον θα βάλουν και φωτογραφίες τους!

<http://www.dolphin-institute.com/>



Ξέρετε μήπως ποιο είναι το πιο έξυπνο ζώο (μετά τον άνθρωπο); Τα δελφίνια. Ξέρετε μήπως ποιο είναι το μεγαλύτερο ζώο (μετά τον άνθρωπο); Οι φάλαινες. Πάρτε μια γερή δόση και από τα δύο.

<http://www.forthnet.gr/hellas/hellas.html>



Το Forthnet έχει φτιάξει μερικές πολύ χρήσιμες σελίδες. Μέσω μια γραφικής αναπαράστασης της χώρας μας, παρουσιάζει τις διευθύνσεις όλων των ελληνικών servers.

<http://www.wired.com/wired>



Υπάρχουν περιοδικά και περιοδικά. Στη μια κατηγορία ανήκουν όλα εκτός από το **USER** και το **Wired** (υπερβολή ε;)! Εμείς δεν έχουμε ακόμη online έκδοση, αλλά το **Wired** έχει!

ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ CD-ΔΩΡΟ

Φίλοι αναγνώστες, όπως βλέπετε και πάλι στα CD αυτού του μήνα έχουμε ξεπεράσει τα 600 MB demos και shareware παιχνιδιών. Πιστεύουμε δε ότι ανταποκριθήκαμε και στην υπόσχεση που σας δώσαμε από την αρχή, ότι κάθε μήνα τα CD θα είναι και καλύτερα και σε αυτή την προσπάθειά μας οι σοβαρότεροι βοηθάει είστε εσείς. Οι παρατηρήσεις σας λοιπόν είναι παραπάνω από ευπρόσδεκτες. Γράψτε μας αν θέλετε να προσθέσουμε κάτι ή αν σας ενοχλεί κάτι. Αλλωστε πιστεύουμε ότι αυτά δεν είναι τα δικά μας αλλά τα δικά σας CD. Εμείς απλά προσπαθούμε να σας προσφέρουμε τα καλύτερα CD που ένας gamer μπορεί να βρει σε ελληνικό περιοδικό. Και η υπόσχεσή μας για τη βελτίωσή του ισχύει και για τον επόμενο μήνα!

Για να δείτε το περιεχόμενό του, τοποθετήστε το CD στο CD-ROM drive και μέσα από τα Windows τρέξτε το αρχείο iface.exe. Εται θα βρεθείτε στα κεντρικά μενού επιλογών. Από εκεί υπάρχουν δύο υποκατηγορίες προγραμμάτων που μπορείτε να μεταφερθείτε, που είναι οι εξής:

DEMOS: Παλλά demos από τις τελευταίες κυκλοφορίες των καλύτερων παιχνιδιών της αγοράς. Παιχνίδιο που οπενθύνονται σε κάθε κοττογρό gamers και στο οποίο θα έχετε τη δυνατότητα να ποίζετε κόποιες πιάτες και να αποφασίσετε έτσι εύκολο ον θα τα αγοράσετε ή όχι. Συγκρίνετε τα δικά σας reviews με αυτά των συντοκτών του περιοδικού!

SHAREWARE: Για άσους δεν αρκούντο στο demos πολλά περισσότερα shareware παιχνίδια για όλο τα γούστα. Παλλά από αυτό θα μπορούσαν να τιμολογούνται και σαν κανονικά παιχνίδια καθώς η ποιότητα τους δεν υπαλείπεται σε τίποτο από αυτή των full-price προγραμμάτων που κυκλοφορούν. Νο αμειώσαμε εδώ ότι shareware δεν αμνώνει δωρεάν. Αν κάποιο οπά αυτά τα παιχνίδια σας αρέσει τότε ατείλτε στον δημιουργό του τα μικρά πασάν που ζητάει. Ετσι απριζετε τα θεαμά του shareware αλλά και πολλές φορές έχετε τη δυνατότητα να παιζετε εξτρα πιάτες και να ενημερώνετε για τις μελλαντικές εκδόσεις ενός προγρόμματος.

Ενεργοποιώντας τα interface του CD-ROM, εμφανίζεται ένα ποράθυρο περίπου το 1/3 της οθόνης. Στο κάτω μέρος του ποραθύρου, υπάρχουν τέσσερα buttons, το "Demos", το "Shareware", το "About" και το "Εξοδος". Επιλέγοντας ένα οπά τα δύο πρώτο, εμφανίζονται σε ένα μεγάλο πλοίοιο το ονόμοτο των προγραμμάτων της εκάστοτε κατηγορίας, Demos ή Shareware. Κάνοντας διπλό κλικ στο όνομα κόποιου παιχνιδιού, δύο πράγματα μπορεί να ομυθούν: ή θα τρέξει οπευθείας από το CD-ROM, ή θα εκτελεστεί το δικά του πρόγραμμα εγκατάστασης. Αν ωστόσο σε αυτή την περίπτωση δεν είατε ευχαριστημένοι από την τοχύτητα που φορτώνεται τα παιχνίδια, τότε μπορείτε να το οντιγράψετε στον δίσκο μετοφέροντος οπλά ταν φάκελο του και εκτελώντος την ενταλή ATTRIB -R *.* /S. Σε γενικές γρομμές όλα τα DOS παιχνίδια εκτελούνται με τη χρήση του interface μέσα οπό τα Windows. Ωστόσο εάν αντιμετωπίσετε πρόβλημα, θα χρειαστεί να τρέξετε μέσω οπό καθορά DOS (ποτήατε F8 κατά την εκκίνηση των Windows 95, και επιλέξετε την επιλογή "MS-DOS Mode"). Λόγοι που μπορεί να μην τρέχει ένα DOS παιχνίδι κάτω οπό Win 95 ή και 3.11 είναι: έλλειψη μνήμης, οαυμωτότητα, μίαςος για το 95, αναμονή των Win 2235 και αναγκαστική εκρόθηση των αρχάριων χρηστών της εντολής DIR.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ CD DEMOS

Armored Fist 2 • Balls Of Steel • Byzantine: The Betrayal • Deadlock 2
Civil War Generals 2 • Die By The Sword • F/A 18 Korea • Fila 98/RTWC
F1 Racing Simulation (D3D & 3Dfx versions) • Forsaken (Rolling demo)
Final Liberation • I-War • Legends Football '98 • Lords Of The Realm 2
Total Annihilation • Shadowmaster • Virtual Cop 2 • Weird Dreams 2
Mageslayer • Nuclear Strike • Virtual Pool 2 • Warbreds • Warlords 3
NHL 98 • War Wind 2

SHAREWARE

Axiom Adventures • Beetriz • Cybertriz • Warheads • Crip



Υπάρχει άνθρωπος που δεν γνωρίζει τα Virtua cop; Μπα, μάλλον όχι. Το γνωστό 3D shoot'em up, βελτιώθηκε και ήρθε για να μας πωρώσει ακόμα περισσότερα. Τα γνωστά στυλ συνεχίζει να υφίσταται και στα δεύτερα μέρας του γνωστού παιχνιδιού. Ελέγχετε έναν αστυνομικό και προσπαθείτε (σε άψαγα 3D) να "καθαρίσετε" όλους τους μαφιόζαυς της πόλης. Τα γραφικά έχουν βελτιωθεί σε σχέση με τα πρώτα (ίσως όχι τόσο όσο θα θέλαμε, αλλά παραμένουν παλύ καλά), ενώ ήχας και animation κυμαίνονται στα ίδια επίπεδα με τα πρώτα. Τα gameplay παραμένει καρυφαία, και γενικά τα παιχνίδια αποδεικνύει πως η Sega ξεπέρασε τα προβλήματα της "παιδικής ηλικίας" όσον αφορά την αγορά των pc, και αρχίζει να μας προσφέρει παιχνίδια υψηλής παιάτητας. Είμαι σίγουρας πως θα το οπαλούσετε.

Balls Of Steel



Φλίπερ! Τι άλλα να παύμε για τα πιο "δεκαρικάφάγα" παιχνίδια όλων των εποχών. Αν έχετε βαρεθεί να ξαδεύετε μια περιουσία στις αίθουσες ηλεκτρονικών, τότε τα Balls of steel είναι ιδανικό για εσάς. Το είχαμε παρουσιάσει και σε preview, και επειδή η φιλοσοφία μας είναι να σας δίνουμε την ευκαιρία (όποτε μπορούμε) να βλέπετε και εσείς ότι παρουσιάζουμε μέσω των σελίδων μας σας το προσφέρουμε για να τα παίξετε μέχρι τελικής πτώσης (δικής σας ή του παιχνιδιού, εξαρτάται από τον παίκτη!). Τα γραφικά του είναι παλύ όμαρφα (ίσως τα καλύτερα σε παιχνίδι flipper), ο ήχας οπαλουστικότατος, και το gameplay... φλίπερ είναι αυτό, δεν χρειάζεται συστάσεις!

Shadowmaster



Ακόμα ένα παιχνίδι 3D shoot'em up όπου σκοτώνετε κακούς (μα πάρα πολύ κακούς) εξωγήινους. Εσείς ελέγχετε ένα όχημα 4X4 οπλισμένο με ότι πιο σύγχρονο έχει να σας προσφέρει η τεχνολογία, και ξεκινάτε τη "φιλική" περιοδεία σας σε έναν καθόλου φιλικό κόσμο. Σκοπός σας, να εξοντώσετε οτιδήποτε κινείται.

Οι εχθροί είναι εντυπωσιακοί (θυμίζουν ελαφρώς Starship troopers) και η δράση είναι ασταμάτητη. Μπόλικο όπλα, εξαιρετικά σχεδιασμένες πίστες και φοβερή ατμόσφαιρα είναι τα βασικά χαρακτηριστικά του. Είναι λιγόκι δύσκολο, αλλά οι οπαδοί των shoot'em up σίγουρα θα παίξουν αρκετά με το Shadowmaster. Όσο για τα γραφικά... μακάριοι οι κάτοχοι 3Dfx!

Fifa 98



Το ξέρουμε πως αργήσαμε να το βάλουμε.

Συγχωρέστε μας!

Το απόλυτα καλύτερο παιχνίδι ποδοσφαίρου σε pc είναι κοντά σας για να δοκιμάσετε τις ποδοσφαιρικές σας ικανότητες.

Για όσους δεν διάβασαν το review, να πούμε πως πρόκειται για ένα ποδοσφαιράκι που διαθέτει τα πάντα, από ομάδες, μέχρι κινήσεις των ποικτών. Κίνηση, γραφικά κυμαίνονται σε κορυφαίο επίπεδο, ενώ ο ήχος και ιδιαίτερα το speech, είναι σίγουρο ότι καλύτερο έχουν να επιδείξουν τα football παιχνίδια στο pc, και όχι μόνο. Τι άλλο να σας πούμε πιο;

Είναι το καλύτερο, μα το καλύτερο (πιστέψτε μας) ποδοσφαιράκι που έχετε δει!



Die By The Sword

Ακόμα ένα παιχνίδι που έχουμε παρουσιάσει σε preview. Το Die by the sword είναι το Barbarian του 2000 (αυτό για τους παλαιότερους). Φοβερά γραφικό, πολύ καλό animation και ήχος, ενώ η 3D μηχανή του παιχνιδιού θα σας εντυπωσιάσει με την ελευθερία που σας δίνει στις μάχες. Φανταστείτε πως ανολόγως τα χτυπήματα αλλά και τη δύναμη που βάζετε, η μάχη εξελίσσεται ανάλογα, ενώ τελικά το μόνο που μένει στο φινάλε είναι το διαμελισμένο σώμα του αντιπάλου (ή το δικό σας!). Όσοι είχατε περάσει ατελείωτες ώρες με το Barbarian στα 8μπιτα αλλά και όσοι απλά αρέσκονται στις σφαγές, τότε θα σας κάνει να κολλήσετε πολλές ώρες μαζί του, ακόμα κι αν είναι demo. Φανταστείτε μόνο τι πανικός επικρατεί στην full version.

Αγαπηταί μας αναγνώστες. Από αυτά τα τεύχος, ναύμερα 90, του γήινου έτους 1998, ξεκινάει στα περιοδικά USER μία στήλη που άλοι περιμένετε και που η παράλειψή της δημιουργάσε αρκετά παραφυσικά φαινόμενα στις υπάλοιπες αελίδες του περιοδικού μας. Μετά από αυνεχή παράπανα των υπάλοιπων αελίδων και reviews του περιοδικού, αετικά με κάποια "άυλα" διαελίδα που αταίειωνε τα περιοδικά, αφαφαίσαμε να δράσασμε άμεσα και να υλαπαίήασμε τα διαελίδα "φάντασμα", το απαία αώνει και καλά, επιθυμούσε να περιλαμβάνεται στην ύλη. Εται λαιπάν σας αναγγέλλασμε τη στήλη της "Επιστημονικής Φαντασίας", η οποία θα φιλαξενείται στις τελευταίες αελίδες του περιοδικού μας και αυγκεκριμένα στην θέση των διηγημάτων της Nestar. Μέσα από αυτή τη στήλη θα μπαραίτε να βρίακετε άλα τα νέα του ΕπιστημονικοΦανταστικοού κλάδου, άπως βιβλία γνωστών αυγγραφών, ταινίες, παιχνίδια, νέα, βιαγραφίες, διευθύνσεις από clubs και άλλα παλλά. Εξάλλου μην ξεχνάτε ότι ζαύμε σε μία εποχή όπου η Επιστημονική Φαντασία μεταβάλλεται σε Επιστημονική Πραγματικότητα, γεγονός που απαδεικνύεται άμεσα από θέματα άπως η κλωνοπαίηση, ή η ανακάλυψη πάγου στα φεγγάρι. Γνωρίστε λαιπόν τι πραγματεύονται αι επιστήμανες, αι αυγγραφείς, αι ακηναθέτες και τα media σε αέση με αυτό το θέμα, ατείλτε μας τις υπαδείξεις σας και μιλήστε μας για ότι θα σας ενδιέφερε να μάθετε. Και πρσπαντός, μην ξεχνάτε ότι η επιστημονική φαντασία πρσφερε πρώτη τη δυνατάτητα να κάνουμε διαπλανητικά ταξίδια (αν και αύνταμα θα έχαυμε Σεληνιακά γραφεία ταξιδιών...) Αναμένονται εξελίξεις...

Nestar

Πάγος στο

Που θα οδηγήσει την ανθρωπότητα αυτή η ανακάλυψη;

Η είδηση της ανακάλυψης πάγου στην Σελήνη, κυριαρχεί εδώ και πολλές μέρες στα τηλεοπτικά κανάλια. Είναι χωρίς αμφιβολία μία σημαντική είδηση και όχι μόνο επειδή αποδεικνύει την ύπαρξη νερού στην επιφάνεια του γήινου δορυφόρου. Ο στόχος του εξερευνητικού αυτού προγράμματος της NASA ήταν ουσιαστικά διπλός: η έρευνα για αποθέματα νερού αλλά και η συλλογή πληροφοριών. Τα ακριβή ερωτήματα της επιστημονικής ομάδας της Nasa, **LExSWG** (Lunar Exploration Science Working Group) όσον αφορά τη συλλογή πληροφοριών ήταν: Πως δημιουργήθηκε η Σελήνη, ποια η σύνθεση της ατμόσφαιράς της, τι μας φανερώνουν οι προεκρούσεις μετεωριτών στην επιφάνειά της, τι πληροφορίες μας δίνει για τη δημιουργία του Ηλιου και των άλλων πλανητών.

Η εποχή της υπομονής

Οι μέχρι εκείνη την εποχή φωτογραφίες και αναλύσεις των δορυφόρων αποκάλυπταν κρυσταλλικές συνθέσεις στην επιφάνεια της Σελήνης. Ετοι άρχισαν να "μπαίνουν οι ψύλλοι" ο' αυτιά της ομάδας **LExSWG**, για την ύπαρξη νερού στην επιφάνεια της Σελήνης. Και κάπως έτοι εμφανίστηκε στο προοκήνιο το ρομποτικό όχημα Lunar Prospector. Το όχημα-ρομπότ ήταν εφοδιασμένο με πέντε εξερευνητικά όργανα μεγάλης ακρίβειας, που σκοπό είχαν να δώσουν όσο το δυνατόν σαφέστερες πληροφορίες για τη σύσταση και την ατμόσφαιρα του γήινου δορυφόρου, καθώς και για την ενδεχόμενη ύπαρξη μεταλλευμάτων, νερού, πάγου, να χαρτογραφίσουν τα μαγνητικά πεδία και τη βαρύτητα και να μάθουν περισσότερα για το μέγεθος και το περιεχόμενο του πυρήνα. Με άλλα λόγια να κάνουν εξονυχιστική έρευνα.

Σεληνιακός Αποικισμός

Τα σενάρια της NASA λένε ότι ένα πλούσιο κοιτασμα νερού, θα μπορούσε να επιτρέψει τη μελλοντική αποίκηση της Σελήνης. Η αποίκηση της Σελήνης είναι μία παλιά ιδέα της NASA, που με τον καιρό άρχισε να μελετάται εντατικά. Σύμφωνα λοιπόν με τα επιστημονικά σενάρια, η Σελήνη αποτελεί ιδανικό σταθμό για εξερευνητικές επιχειρήσεις στο διάστημα ενώ παράλληλα αποτελεί μία καλή ευκαιρία για την εξάπλωση του γήινου αποικισμού. Για να πραγμα-



τοποιηθεί κάτι τέτοιο χρειάζεται οι συνθήκες διαβίωσης να μοιάζουν με εκείνες της γης. Το πρόβλημα της ενέργειας, -απαραίτητη για τις συσκευές του γήινου εξοπλισμού- μπορεί να ξεπεραστεί με την εκμετάλλευση της ηλιακής ενέργειας. Τί γίνεται όμως με την παροχή οξυγόνου, νερού, καυσίμων; Οι επιστήμονες θεωρούν ότι η μεταφορά των απαραίτητων αυτών στοιχείων από τη γη στο διάστημα είναι τόσο δαπανηρή, που σχεδόν θεωρείται ακατόρθωτη.

Οι Χρυσοθήρες του διαστήματος

Και τώρα ερχόμαστε στα τελευταία νέα της ανακάλυψης πάγου στην Σελήνη. Ο πάγος, κατόπιν ηλεκτρόλυσης, μπορεί να αποδομεύσει οξυγόνο και υδρογόνο, τα οποία αποτελούν δύο από τα βασικά, ζητούμενα στοιχεία της ανθρώπινης διαβίωσης! Επίσης το νερό μπορεί να μετατραπεί σε καύσιμο, κατάλληλο να εκτοξεύσει πυραύλους (οι εκτοξεύσεις πυραύλων επιτυγχάνονται χάρη στη χρήση υδρογόνου και οξυγόνου, στοιχεία δηλαδή του νερού). Το δώρο που έγινε από τη Σελήνη στην ανθρωπίνη φιλοδοξία είναι, όπως καταλαβαίνετε, κάτι παραπάνω από Θείο! Όπως δώλωσε και ο εργαζόμενος στο Παρατηρητήριο Griffith, Anthony Cook, "το νερό θα επιτρέψει τη δημιουργία φυτωρίων, κι έτσι οι άποικοι θα μπορούν να παράγουν μόνοι την τροφή τους, τον αέρα τους και τα καύσιμά τους!" Τα ταξίδια από τη Γη στην Σελήνη -και ανάποδα- θα γίνονται με μεγαλύτερη ευχέρεια και οικονομία, εφόσον τα γήινα διαστημόπλοια δεν θα είναι αναγκασμένα να κουβαλούν στις δεξαμενές τους τεράστιες ποσότητες νερού. Το "Βενζινάδικο" της Σελήνης υπόσχεται να εκτοξεύει με επιτυχία οποιοδήποτε πύραυλο προς τη Γη ή ακόμα και τον Άρη! Ιωως εμείς πιστεύουμε ότι η αποστολή ανακάλυψε νερό, οι επιστήμονες όμως πιστεύουν ότι "χτύπησαν φλέβα χρυσού". Υγρού, καθαρού, διάφανου χρυσού, που θα μύσει τον Γήινο πολιτισμό στα μυστικά του ούμπαντος. Όπως αναφέραμε πιο πάνω, αυτή η ανακάλυψη θα αποτελέσει το τέλος της Επιστημονικής Φαντασίας αλλά θα οριοθετήσει το ξεκίνημα της Επιστημονικής Πραγματικότητας...

Νέες κυκλοφορίες



"Οι Ειδήσεις του 11" Norman Spinrad.

Μία ακόμα ουνεθι-ομένη μέρα ξεκινάει για τον τηλεοπτικό σταθμό KLAH-TV, ή τουλάχιστον αυτό πιστεύουν όλοι...

Αυτοί που ξέρουν ότι δεν θα είναι "μία ακόμα ουνεθιομένη μέρα" ονομάζονται βίαιοι ΚΟΜΑΝΤΟ του ΠΡΑΣΙΝΟΥ ΣΤΡΑΤΟΥ. Είναι οπλισμένοι μέχρι τα δόντια και δεν έχουν απλά καταλάβει τον σταθμό, αλλά έχουν κάνει πειρατεία και στις ειδήσεις. Τα καλά νέα είναι ότι η Συντακτική Ομάδα Ειδήσεων του σταθμού έχει αποκλειστικό ρεπορτάζ για τη ουγκλονιοτικότερη υπόθεση της δεκαετίας -την ίδια τους την απαγωγή- και η τηλεθέαση φτάνει οτα ύψη. Τα κακά νέα είναι ότι οι Κομάντο έχουν ουνδέσει τον σταθμό και τους εαυτούς τους με τόσα εκρηκτικά, που αρκούν να κάνουν μία τεράστια τρύπα στον πλανήτη. Εκτός κι αν ικανοποιηθούν τα εντελώς απίθανα αιτήματά τους... Κυκλοφορεί από τις **ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΠΑΡΑ ΠΕΝΤΕ**.

→Κυκλοφορεί ούντομα το 8ο τεύχος του περιοδικού της Επιστημονικής Φαντασίας, **"ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΟΣ ΠΛΑΝΗΤΗΣ"**. Μην το χάσετε!



→Η ελληνική μετάφραση του γνωστού αμερικανικού περιοδικού Ε.Φ. Asimov's κυκλοφόρησε ήδη τα τέσσερα πρώτα τεύχη της. Κυκλοφορεί από την **PLOTLINE A.E**

PC-GAMES...

Η Red-Orb μετά την επιτυχία του **Riven**, κυκλοφόρησε ένα παιχνίδι που πιστεύουμε ότι θα καταπλήξει τους φανατικούς και μη, της περιπέτειας και της φαντασίας. Πρόκειται για το **Journeyman's Project 3: Legacy Of Time**, του οποίου το review παρουσιάσαμε στο τεύχος 89. Το σενάριο του είναι πολύ πρωτότυπο, το εύρημα της "στολής χαμαιλέοντα" εκπληκτικό και τα γραφικά ανεπανάληπτα. Οποιος το παίζει δεν θα το ξεχάσει ποτέ

Oldies but Goldies



ΓΥΡΙΣΤΕ ΤΟ ΓΑΛΛΕΙΑ ΜΕ ΟΤΟΣΤΟΠ
ΤΟ ΡΕΣΤΟΡΑΝ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΣΥΜΠΑΝΤΟΣ
Η ΖΩΗ, ΤΟ ΣΥΜΠΑΝ ΚΑΙ ΤΑ ΠΑΝΤΑ
ΑΝΤΙΟ ΚΑΙ ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΓΙΑ ΤΑ ΨΑΡΙΑ

Τέσσερα από τα πλέον κλασικά μυθιστορήματα της χιουμοριστικής επιστημονικής φαντασίας, που υπογράφει ο **Douglas Adams**. Η οειρά αποτελεί μία πανέξυπνη σάτιρα για το ανθρώπινο είδος και το μέλλον του. Μιλά για την καταστροφή της Γης και τις ευτυχιωμένες μέρες που ακολούθησαν όταν ο απρόθυμος γήινος Αρθουρ Ντεντ, ο Μπετελγεζιανός Φορντ Εσκορτ, ο φυγόδικος Ζάφοντ Μπλήμπλημφορξ και ο Μάρβιν, το ψυχοπαθές ρομπότ, αναστατώνουν το Σύμπαν για ανεξήγητους λόγους... Ήταν ραδιοφωνική εκπομπή που άφησε εποχή, έγινε τηλεοπτικό οίριαλ και διαβάστηκε από εκατομμύρια ανθρώπους σε όλο τον κόσμο... Κυκλοφορεί από τις **ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΠΑΡΑ ΠΕΝΤΕ**.

Μάθαμε...

→Οτι τον Φεβρουάριο κυκλοφόρησε στις Η.Π.Α. μίο ταινίο με την ονομασία "Dark City". Πρόκειται για μία ταινία επιστημανικού μυοτηρίου, όπου εμπλέκει έναν ανυπαψίαστα άνθρωπα, ταν Jahn Murdoch σε μίο διπλή περιπέτεια: προκειμένου νο ανακαλύψει ποιος ήταν πριν χάσει -μυστηριωδώς- τη μνήμη του μπλέκεται ανάμεσα σε μίο περίεργη φυλή του υπακόσμου, που αυτασαναμάζεται "Οι Ξένοι". "Οι Ξένοι" έχαυν την ικανότητα να

σταματούν τον χρόνο και να μεταλλάσσαυν την πόλη και τους κατοίκους της. Ο Murdoch πρέπει νο τας σταματήσει πριν υποδουλώσσουν τον εγκέφολό του. Προσεχώς και στη δική μας μικρή ή μεγάλη οθόνη...

→Ταν Απρίλια θα κυκλοφορήσει στις Η.Π.Α. ακόμα μία ταινία με τα άναμα "Last in Space". Πρόκειται για την ιστορία μίας αικαγένειας που απάγεται στα διάστημα και ηρασπαθεί απεγνωσμένα να επιστρέψει στη Γη. Μία ταινία, για όλη την αικαγένεια...

Κινηματογράφος και Επιστημονική Φαντασία

Ξέρετε ότι πολλά Βιβλία Επιστημονικής Φοντοσίας έγινον διάσημες κινηματογραφικές ταινίες; Η λίστο που ακολουθεί πορουσιόζει μερικό από ούτό:

- "Η Οδύσσειο του Διοστήμοτος", Βασιομένο στο μυθιοτόρημο του Arthur Clorc "Ο φρουρός της Αιωνιότπτος"
- "Το κουρδιστό Πορτοκόλι", Βοοιομένο στο ομώνυμο μυθιοτόρημο του Anthony Burgess.
- "Alien", Βασιομένο σε Βιβλίο του A.E. von Vogt.
- "Blode Runner", Βοοιομένο στο Βιβλίο του Philip K. Dick "Do Androids Dream of Electric Sheep?"
- "Chorly", Βοοιομένο στο μυθιοτόρημο του Daniel Keyes "Λουλούδιο γιο τον Αλγκερνον".
- "Dune", Βοοιομένο στο ομώνυμο μυθιοτόρημο του Frank Herbert.
- "Η μύγο", Βοοιομένο στο ομώνυμο μυθιοτόρημο του George Langelaon.
- "Το νιοί του Δρ. Μωρό", Βοοιομένο στο ομώνυμο μυθιοτόρημο του H.G. Wells.
- "Metropolis", Βοοιομένο στα σμώνυμο Βιβλίο της Thea von Harbou.
- "Ο άνθρωπος των έξι εκαταμμυρίων δολαρίων", Βασιομένο στο "Cyborg" του Mortin Coidin.
- "Soloris", Βοοιομένο στο ομώνυμο Βιβλίο του Stonislan Lem.
- "Jurassic Park", Βοοιομένο στο ομώνυμο Βιβλίο του Michael Crichton.
- "Η νύχτο", Βοοιομένο στο ομώνυμο διήγημα του Isoos Asimov.
- "Ο Αόροτος Ανθρωπος", Βοοιομένο στο ομώνυμο μυθιοτόρημο του H.G. Wells.
- "Fahrenheit 451", Βοοιομένο στο ομώνυμο Βιβλίο του Ray Bradbury.
- "Η Γη που ξεκάστηκε απ' τον χρόνο", Βασιομένο στο ομώνυμο μυθιοτόρημο του Edgor Rice Burroughs.

The Quest for Tanelorn

Ο Κλίντον, η Μόνικα και η φουσαρμόνικα



-Hi my name is Bill...

-Hi my name is Monica would you like me to play fysarmonika?

Είνοι περοσμένο μεσάνυχτο. Στα λευκό οίκο επικροτεί ησυχία. Ο πρόεδρος ρίχνει μια τελευταία μοτιά στα απόρρητα έγγραφο και τα βάζει πάλι στο ειδικό συρτάρι του γραφείου. Διπλα-τριπλό κλειδώνει και βγάζει από την τσέπη του άλλα ένα μπρελόκ χρώματος τυρκαυάζ με κλειδιά σε περίεργα σχήματα. Δυστυχώς η ώρα ήταν αρκετάπραχωρημένη και ο προσωπικός μας ραυφ... κατάσκαπας μόλις είχε ξυπνήσει από ένα πρόχειρα υπνάκα και μες τη θαλαύρα του έβλεπε τιράντες περνώντας τον πρόεδρα για τα Κακαουνάκη. Μπαρείτε βέβαια να μας κατηγορήσετε για την εγκυρότητα της είδησης λόγω ελλιπών στοιχείων ολλά ος προχωρήσαμε στα γεγονότα που κατέγραψε ο Barth μετά την αφύπνιση του. Ο Πρόεδρος άναιξε την προεδρική ντουλάπα και έβγολε το προεδρικό σαξόφωνο από τη θήκη του. Στην απέναντι πλευρά του κτιρίου η γραμματέας μόλις έχει τελειώσει το τελευταίο κεφάλαιο του βίπερ Λόλα "Ερωτας στα Ιράκ" και εταιμάζεται να σβήσει τα φώτα. Η σιωπή του λευκού αίκου διοσπάται από το μακρόσυρτα ταρατατζαύμ του σαξόφωνα. Η γραμμοτέας σον ουθεντική μουσικόφιλη οντιλαμβάνεται την αγγελική αρμανίο και τη μελωδία της ευτυχίος που πηγάζει από την προεδρική τραμπέτα και έχει κάπαυ καβαντζωμένη μια φουσαρμόνικο και

αρχίζει να παίζει ταν ίδια σκαπό με τα πρόεδρο. Ετσι αρχίζει μια ραμαντική ιστορία που δε μπαρεί να συλλάβει ούτε η καλπάζουσα φαντασία του Σπίλμπεργκ, από τα σαξόφωνα του πραέδρου στη Μόνικα με τη φουσαρμόνικα. Φυσικά δε πράκειται για περιγραφή ερωτικής σκηνής με μουσική επένδυση από Λαύις Αμστρονγκ και πλανάδιο τουρίστο αλλά για μουσική συνύπαρξη. Απαδείξεις βέβαιο δεν υπάρχουν ακόμα, αλλά ον τελικά οποδειχθεί ότι υπήρξε κάποιο σχέση δε πρέπει να πάει στο εκτελεστικό απόσπασμα ο πλανητάρχης. Τι φταίει άλλωστε να υπαφέρει α πλανήτης;

Αλλωστε τι σόι πλανητόρχης θα ήταν αν δε μπορούσε να έχει μιο παράναμη σχέση με τη γραμματέα του, με την προυπόθεση βέβαια ότι τα ήθελε και τα οποζηταύσε ο οργανισμός του, δεν θο ήταν αύτε α πρώτας ούτε ο τελευταίας. Και σε τελική ονόλυση δε ταν βρήκαν αγκαλιά με τα Ρανάλντα και τα Κλόρενς Ουάδεσπουρν! Αυτός α συντηρητισμός που επιβάλει στους ανθρώπους της εξουσίας τον αυταματισμό μηχανικών κατασκευών, κατοστρέφει την ανθρώπινη ταυς πλευρά, την πλευρά που θα μας κάνει να νιώσουμε αικειότητα, την πλευρά που θα απακαλύψει αδυναμίες, την πλευρά που ίσως μας οδηγήσει σε αρθή αξιολόγηση.

Ο κοτά ποραγγελία πρόεδρος πρέπει να φαρά καστούμι και γραβάτα, πρέπει να ντύνεται σεμνότυφα και θο πρέπει να συμπεριφέρεται σύμφωνα με το πρωτόκαλλα. Δε θα πρέπει να πιόσει κρέας με τα χέρι και νο ρουφήξει με θόρυβα τη σούπα του. Φαντοστείτε δηλαδή το Μπίλ νο λέει:

"Χίλορι πιάσε σε παρακαλώ μια χαρταπετσέτα γιατί λέρωσα τα πιγούνι μου από τη γλορόσαυπό" ή "Τσέλσι γλυκιά μου(η κόρη του για νο μη παρεξηγηθούμε) πιάσε μια

σόδα γιατί το Ιρακινό ραγαύ μου έπεσε λίγα βορύ". Φταιν κακά!, πίτσες μπλε θα σας πώ εγώ. Αν ένα άτομα δεν έχει τις αδυναμίες των κοινών θνητών, απαπρασσανατολίζει την κοινή γνώμη με αυτή την απράσωπη εικόνα. Όταν δήθεν δεν έχει ψεγόδια και φαρά παρωπίδες της σεμνάτυφης συμπεριφοράς ναματαγαύς πολίτη, καυβολόει τα "αλάθητα του Πόπα", μια σφαγιαστική ασυλία. Δε μπορούμε να ταν πλησιάζουμε, δε μπορούμε να ταν δαύμε ίσιο στα μότια, όχι γιατί θα αλληθωρίσαμε ολλά γιατί εμείς αι ίδιοι ξέρουμε ότι έχαυμε αδυναμίες όπως άλαι αι άνθρωποι.

Πώς θα μπαρέσουμε να κρίναυμε αν αυτό το άτομα είναι όξια εξουσίας όταν δεν βλέπαυμε το πραγματικό του πρόσωπα αλλά το "δήθεν". Δίναντας εξουσία στους "δήθεν" έχουμε "δήθεν" ελπίδες και τα άνειρα μας κοτανταύν "δήθεν" για ένα καλύτερα αύρια, μεθαύρια και πόει λέγαντας. Ας μην είμαστε λαιπόν τόσα υπαχόνδριοι με τις αδυναμίες των ανθρώπων. Η υπακρισία είναι ο χειρότερας εχθρός και πρέπει να παταχτεί παρό ταύτα.

Λόγω φόρτου εργασίος (καυβαλήσαμε κάτι κασόνιο εδω απόξω!) δεν μόρεσα νο αποντήσω στην αλληλαγραφία μας. Θα επανέλθαυμε δριμύτεραι ταν επόμενα μήνα. Στείλτε το γράμμοτά σας στη διεύθυνση του περιαδικού με την ένδειξη "Για τη στήλη The Quest far Tanelorn". Τα λέμε ταν επόμενα μήνα Θεού θέλαντας και Πηνελόπης (DTP) επιτρέπαντας.

ΥΓ1: Υποστήριξη ή έντεχνη υπονόμηση;
ΥΓ2: Ηρακλή πρόσχε μη καούν τα κουλουράκια.

ΥΓ3: Μας φλόμωσε πάλι ο Οφορίκουε.
ΥΓ4: Ρούφι πρόσχε!

Κωνσταντίνος Μεϊντάνης
Η Τετραλογία των υστερογραφημάτων

ΔΙΕΘΝΗΣ ΕΚΘΕΣΗ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ, ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ & ΑΥΤΟΜΑΤΙΣΜΟΥ ΓΡΑΦΕΙΩΝ



infoworld[®] '98

Έχουμε την τιμή να...
...σας πληροφoρήσουμε
ότι η infoworld '98:

θα είναι η μεγαλύτερη και πιο ενημερωμένη έκθεση

Πληροφορικής, Τηλεπικοινωνιών και Αυτοματισμού Γραφείων, που έχει οργανωθεί μέχρι σήμερα στην Ελλάδα,

- συγκεντρώνει προϊόντα & υπηρεσίες από όλους τους πιο πάνω χώρους,
- περιλαμβάνει τέσσερεις ξεχωριστές θεματικές κυψέλες, ανοιχτές σε ειδικό μόνο κοινό,
- και τέλος, θα εμπλουτισθεί με ένα μεγάλο αριθμό συζητήσεων, σημαντικών ομιλιών και σεμιναρίων.

infoworld
...η πηγή της πληροφορίας

Internet: www.infoworld.gr

Για πληροφορίες/συμμετοχές:

ΣΥΜΕΩΝ Γ. ΤΣΟΜΩΚΟΣ Α.Ε. Ακαδημίας 17, GR-106 71, Αθήνα, Τηλ.: (301) 36.42.040-1, (301) 36.16.551-2, Fax.: (301) 36.19.714

Δ. & Γ. ΚΑΛΟΦΩΛΙΑΣ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Α.Ε., Χαλανδρίου 39, GR-151 25, Μαρούσι, Τηλ.: (301) 68.98.400, (301) 68.99.400, Fax.: (301) 68.98.413

Στάδιο Ειρήνης & Φιλίας

22-26 Μαΐου 1998



Υπό την αιγίδα του
Συνδέσμου Επιχειρήσεων Πληροφορικής Ελλάδας

Αγαπητό User,

Σας εύχομαι ευτυχισμένο το νέο έτος με υγεία, χαρά και με πολλά games. Θα ήθελα, λοιπόν να μου αυτή τη μικρή χάρη (χα, χα, χα, χα, χα!!). Να δημοσιεύσετε τις ρύσεις των εξής παιχνιδιών:

Dark sun, Dark sun 2, Menzoberranzan, Betrayal In Antara, Final Fantasy VII, Chronicles of the sword, Atlantis, Broken sword, Broken sword 2, Obsidian, Last express, Kyrandia 3, Quest for glory IV, Pools of darkness.

Ξέρω όμως ότι αυτό που ζητάω θέλει πολύ δουλειά από τα παιδιά της σύνταξης.

τάς (π.χ. Final Fantasy VII) θα έχουμε ρύσεις στο προσεχές μέλλον. Τέλος όσο για το ένθετο που ελπίζεις, σου ήλω μόνο αυτό. Πολλές φορές οι ευχές πραγματοποιούνται!

Αγαπητοί συνεργάτες του User, ΒΟΗΘΕΙΑ, ΒΟΗΘΕΙΑ, ΒΟΗΘΕΙΑ...

Πρόβλημα νούμερο 1

The Curse of Monkey Island: Η κατάρα του δέρνει τη σκιά μου. Λοιπόν βρήκα το πλήρωμα, βρήκα τον ασπρουδιάρη που έχει τον χάρτη στην πλάτη του και βρί-

Αλληλογραφία

Ελπίζω να υπάρχει ανταπόκριση γιατί είμαι ένας απεληπισμένος gamer (RPC-ADV) και ελπίζω σε κανένα ένθετο βιβλιαράκι ή σε κανένα speelbook.

Υ.Γ.1 Συγγνώμη που σας έβαλα σε μπελάδες

Υ.Γ.2 Χρόνια πολλά, ο φίλος σας Στέργιος Χρήστος.

Απεληπισμένο Χρήστο,

Κατ' αρχήν να σου πούμε πως το γράμμα σου τώρα μπόρεσε να δημοσιευτεί (όπως και πολλών άλλων παιδιών που έστειλαν), λόγω του υπερβολικού αριθμού που έρχονται στα γραφεία μας τον τελευταίο καιρό. Όπως καταλαβαίνεις, τώρα μπορούσαμε να το δημοσιεύσουμε. Όσο για τις ρύσεις που ζητάς, μάλλον θα έχουμε πρόβλημα. Κατ' αρχήν να σου πω πως μερικές από τις ρύσεις που ζητάς, έχουν ήδη δημοσιευτεί σε παλαιότερα τεύχη, όπως π.χ. το Atlantis (τεύχη 30-31). Επίσης πολλά παιχνίδια που ζητάς, είναι παλιά (π.χ. Menzoberanzan) και δεν είναι δυνατόν εκ των πραγμάτων να δημοσιεύσουμε ρύσεις. Πάντως για μερικά από αυτά που ζη-

κα και το πλοίο στο Danjer Cave. Ελπώ όμως που ούτε τον χάρτη μπορώ να πάρω, ούτε στο πλοίο να μπω; Εδώ σε θέλω μάστορα. Και επειδή δεν είμαι μάστορας γράφω και εγώ στους ειδήμονες για βοήθεια.

Πρόβλημα νούμερο 2

Curse of Enchantia: Άλλη κατάρα από εκεί. Το ζητάει ο οργανισμός μου θα μου πείτε. Τέλος πάντων. Αυτό είναι παλιό παιχνίδι και έχω κολλήσει στη μία πίστα πάνω σ' ένα σύννεφο και στην άλλη μπροστά από έναν παλιό πράσινο χοντρό που δεν ήλει να κουνθεί ότι και αν κάνω. Αν σας θυμίζει κάτι και μπορείτε να με βοηθήσετε έχει καλώς. Διαφορετικά μήπως σε κάποιο παλιό σας τεύχος το είχατε ρύσει αυτό το παιχνίδι; Αν ναι πως μπορώ να βρώ το τεύχος και ποιο είναι το νούμερό του; Με αντικαταβολή ίσως, σε κάποιο βιβλιοπωλείο; Η μήπως πρέπει να το πετάξω στα σκουπίδια; Ευχαριστώ εκ των προτέρων για τη βοήθεια σας.

Μπέττυ

Υ.Γ.1 Πόσο καιρό κάνετε να ρύσετε ένα

τέτοιο παιχνίδι και πόσοι δουλεύετε για αυτό; Ετσι ρωτάω, κουβέντα να γίνεται.

Υ.Γ.2 Αν θέλετε μου απαντάτε στο επόμενο τεύχος σας. Byeeeee...

Αγαπητή Μπέττυ,

Μην σγχώνεσαι με το Curse of Monkey Island. Αν αγόρασες το τεύχος του Φεβρουαρίου, θα διάβασες ήδη τη ρύση. Αν όχι, τότε μπορείς να έρθεις από την εταιρεία να το πάρεις. Αν κατοικείς εκτός Αθηνών, τότε τηλεφώνησε μας και θα το παραγγείλεις. Τώρα όσον αφορά το Curse of Enchantia (μανία με τις κατάρεις έχεις, έτσι;), τι να σου πώ... Δεν το έχω δει, δεν το ξέρω καν. Δυστυχώς δεν έχει δημοσιευτεί σε κάποιο τεύχος μας ρύση για αυτό. Η μόνη ρύση που μπορώ να σου πώ είναι να μπεις στο Internet (αν έχεις ή μέσω κάποιου φίλου σου που να έχει) και να ψάξεις εκεί, και αίγουρα κάτι θα βρεις. Όσο για το πόσο καιρό κάνουμε να ρύσουμε ένα adventure, μας παίρνει περίπου 3-4 μέρες το πολύ, και ασχολείται μόνο ένας συντάκτης. Ναι είμαστε τόσο καλοί που δεν χρειαζόμαστε παραπάνω! Bye.

Φίλητατο User,

είμαι ένας παλιός αναγνώστης σου (τεύχος 58) αλλά ποτέ στο παρελθόν δεν σου έγραψα ένα γράμμα. Σου γράφω για να μου απαντήσεις σε μερικές ερωτήσεις. Τι είναι τα Pentium MMX; (Δηλαδή το MMX τι δηλώνει;). Κάποιος μου είπε ότι είναι ανάλογο με τα DX2 & DX4 των 486 επεξεργαστών. Έχω έναν Pentium 166 ο οποίος μου είπαν ότι είναι αναβαθμίσιμος. Αυτό σημαίνει ότι χρειάζομαι μόνο ένα chip για να τον κάνω 200άρη ή παραπάνω; Και αν ναι, θα είναι αλήθεια το ίδιο καλός με έναν "γνήσιο" Pentium 200άρη μετά την αναβάθμιση; Μου έχουν πει ότι το παιχνίδι Age Of Empires είναι πολύ δύσκολο και το ίδιο έχω διαπιστώσει παίζοντας το σε υπολογιστές φίλων μου. Ισχύει αυτό ή δεν κάνω κάτι σωστά; Θα δημοσιευτούν μερικά tips για το παιχνίδι; Στο demo (rolling demo) του Atlantis

που δίνετε μέσα στο cd σε ένα παλαιότερο τεύχος ο ήχος δεν παίζει. Έχω κάρτα Sound galaxy 16bit. Τι φταίει; Τελειώνοντας θα ήθελα να δώσω τα συγχαρητήρια μου στο περιοδικό και να εκφράσω την προτίμησή μου για τις στήλες "διήγημα του μήνα" αλλά και για τα reviews των παιχνιδιών.

Φιλικότατα, Στάθης "Vadder"

Σταμούλης

Υ.Γ.1 Θα βγει review για το XCOM 3;

Υ.Γ.2 Μπορούμε να στείλουμε και εμείς διήγημα για το "διήγημα του μήνα";

Υ.Γ.3 Στη στήλη "προγραμματισμός" καλό θα ήταν να γράφονται θέματα και για αυτούς που δεν ξέρουν καθόλου από γλώσσες, προγράμματα, αλλά θα ήθελαν να αρχίσουν να μαθαίνουν.

Υ.Γ.4 Όλοι οι συντάκτες είναι πολύ καλοί αλλά θέλουμε τον Shadowcaster.

Υ.Γ.5 Συγχαρητήρια. ΘΡΥΛΟΣ ΟΛΕ!

Αγαπητέ Στάθη

Έχουμε και λέμε. Το MMX των Pentium επεξεργαστών δεν έχει καμία σχέση με το DX2 & DX4 των 486. Το DX2 και DX4 αήμαινε πως ο συγκεκριμένος επεξεργαστής, π.χ. ο 486DX2 66 έτρεχε στα 66Mhz αλλά η επικοινωνία με το data-bus γινόταν στα 33Mhz, κ.λ.π. Το MMX σημαίνει MultiMedia Extension και υποδηλώνει πως ο επεξεργαστής διαθέτει το on-chip υποσύστημα για επιτάχυνση multimedia εφαρμογών. Όσον αφορά την αναβάθμιση που θες να κάνεις, κατ' αρχήν να σου πω πως δεν είναι οι επεξεργαστές αναβαθμίσιμοι αλλά τα motherboards. Αν το motherboard σου μπορεί να δεχτεί επεξεργαστή 200άρη, τότε μπορείς να κάνεις την αναβάθμισή σου αλλάζοντας μόνο το chip. Πρόσεξε μόνο γιατί το motherboard μπορεί να αντέχει 200άρη αλλά μπορεί να μην δέχεται τον Pentium 200MMX, και αυτό γιατί οι MMX χρειάζονται dual voltage για να δουλέψουν και μπορεί το motherboard σου να μην διαθέτει. Μια ματιά στο manual σου, θα σε διαφωτίσει. Όπως θα κατάλαβες, δεν υπάρχει περίπτωση να μην είναι το ίδιο καλός με έναν "γνήσιο", αφού μόνο "γνήσιοι" επεξεργαστές κυκλοφορούν. Επίσης υπάρ-

χει και η ρύση του overdrive (αν το motherboard σου δεν δέχεται μεγαλύτερο επεξεργαστή από αυτόν που έχεις), αλλά δεν στην προτείνω. Αντιθέτως σε παροτρύνω να αγοράσεις νέο motherboard αν αυτό που έχεις δεν δέχεται 200άρη MMX. Πάμε παρακάτω. Το Age of Empires είναι λίγο δύσκολο, αλλά αυτό δεν είναι μειονέκτημα. Φαντάζεσαι να το τελειώνεις σε 2 μέρες; Δεν θα έκλειγες τα λεφτά σου μετά; Για το Atlantis, κοίτα μήπως οι drivers της κάρτας στο δεν έχουν εγκατασταθεί σωστά. Αν συμβαίνει αυτό (και μάλλον κάτι με τους drivers τρέχει), τότε εγκατέστησε τους ξανά.

Υ.Γ.1 Πιθανώς ναι, πιθανώς όχι. Δεν γνωρίζω εγώ, μόνο ο θεός (ο αρχισυντάκτης) ξέρει.

Υ.Γ.2 Δυστυχώς όχι.

Υ.Γ.3 Όπως είδες η στήλη καταργήθηκε γιατί ο συντάκτης υπηρετεί τη μαμά πατρίδα. Υπομονή περίπου 15 μήνες ακόμα (σύν 200 χρόνια φυλακή που θα φάει εξαιτίας... γκουκ, γκουκ!).

Υ.Γ.4 Δύσκολο αυτό που ζητάς!

Υ.Γ.5 Ευχαριστούμε. ΠΑΝΑΘΗΝΑΙΚΑΡΑ ΡΕΕΕΕ!

Χιλιόαγαπητό User!!!

με λένε Γιάννη, είμαι 16 χρονών και σε διαβάζω συνεχώς εδώ και περίπου 3 χρόνια. Περίττο να σου πώ ότι είσαι το "the best" περιοδικό για τους gamers κι όχι μόνο. Δεν θα πω περισσότερα. Περνώ στο θέμα. Είμαι κάτοχος ενός Pentium 166, cd-rom 12x, Win9 5, 16MB ram, κ.λ.π. Οι ερωτήσεις μου είναι οι εξής:

1) Στο cd-rom του τεύχους 82 (Ιούλιος-Αύγουστος 1997), υπάρχει το demo του Blood. Με το που άρχισα το παιχνίδι, μπορούσα να κινηθώ μόνο μπροστά-πίσω. Τίποτε άλλο. Γιατί; Τι πρέπει να κάνω; 2) Επειδή είμαι λάτρης των Strategy και συγκεκριμένα του Warcraft 2, πρότεινέ μου σε παρακαλώ άλλο ένα πολύ καλό strategy γιατί δεν ξέρω τι να αγοράσω. Πιστεύω να μην σε κούρασα. Λοιπόν see you soon.

Υ.Γ.1 Θρυλάρα for ever.

Αλληλογραφία

Υ.Γ.2 Please δημοσίευσε τα γιατί είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. (Pleaseeee).

Με εκτίμηση, Γιάννης Τριανταφύλλου.

Φίλε Γιάννη,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, και περνάμε στις ερωτήσεις σου.

1) Το συγκεκριμένο παιχνίδι έπαιξε κανονικά σε εμάς. Δυστυχώς δεν μπορώ να ξέρω τον λόγο που δεν τρέχει σωστά σε εσένα. Δοκίμασε να κάνεις define δικά σου ηλήκτρο κίνησης μπάς και δουλέψει έτσι. Πάντως αυτά που λες τα ακούω πρώτη φορά.

2) Πολύ καλό ήταν το *Dungeon Keeper*, το οποίο έχει βραβευτεί κιόλας. Ναμίζω πως θα σε ικανοποιήσει πλήρως. Επίσης ωραίο είναι το *7 Kingdoms*, το οποίο διαθέτει και την Ελληνική φυλή για να επιλέξεις. Και τα δύο τα θεωρώ από τα κορυφαία strategy σε pc.

Υ.Γ.1 Τι θα γίνει με εσάς ρε παιδιά. Καλένας Παναθηναϊκός δεν θα στείλει γράμμα;

Αγαπητό User,

Είμαι και εγώ ένας από τους εκατομμύρια φανατικούς αναγνώστες σου και είναι δεύτερη φορά που σου γράφω. Είμαι 17 χρονών και έχω έναν Pentium 133Mhz, 16MB Ram, cd-rom 12x, Sounblaster, Win95.

1) Κάρτα 3D ή παιχνίδια; Η Matrox M3D είναι καλή;

2) Μπορείς να μου πεις τιμές για κάρτες γραφικών 4MB;

3) Αν εγκαταστήσω το Plus, το μηχανή μου θα σέρνεται;

4) Πρότεινέ μου κανένα ποδοσφαιράκι

με ελληνικές ομάδες για το 1998 (να παίζεται), π.χ. World Football 98.

5) Μία καλή κάρτα ήχου πόσο κοστίζει;

6) Περισσότερα συγκριτικά review

7) Ήρθε καιρός να αλλάξετε Interface

8) Έχεις διεύθυνση στο Internet;

9) Έχεις δημοσιεύσει τη λύση του Space Quest 6; Αν ναι, σε ποιο τεύχος;

10) Τα πειρατικά cd χάνουν σε ποιότητα από τα original;

11) Τα Mortal Kombat Trilogy & Mortal Kombat Mythologies θα βγουν σε pc;

12) Πως μπορώ να εισάγω σε ένα κείμενο εικόνες.bmp;

13) Γιατί δεν κάνεις μια στήλη για τα παιχνίδια που πρόκειται να βγουν από κονσόλες σε pc

14) Βάλετε και μια θήκη της προκοπής στο cd-rom

15) Καλά τα demos αλλά βάλετε και κανένα soundtrack ή video clip

16) Πως κάνω εχε ένα πρόγραμμα της Qbasic;

17) Περισσότερους διαγωνισμούς Συγνώμη για το μήκος του γράμματός Με εκτίμηση, Κοσούτζης VALOR Σταύρος ΠΑΟΚΑΡΑΙ

Αγαπητέ Σταύρε,

Thanks για τα καλά σου λόγια,

1) Κάρτα 3D οπωσδήποτε γιατί χωρίς μια τέτοια κάρτα, τα παιχνίδια απλά θα αέρονται. Η M3D είναι καλή, απλά διαθέτει το PowerVR chip του οποίου οι επιδόσεις εξαρτώνται από την επεξεργαστή σου. Σου προτείνω μια με 3Dfx chipset, π.χ. Diamond Manster 3D, Canopus Pure 3D, κ.λ.π.

2) Χμμμ, δύσκολο αυτό γιατί οι τιμές διαφέρουν από κάρτα σε κάρτα. Υπολόγισε για μια καλή κάρτα με 3D acceleration

(π.χ. Matrox Milenium II, Diamond Viper V330, κ.λ.π.) περίπου 50.000-60.000 δρχ.

3) Όχι, τα αυστηρά σου θα πηγαίνει μια χαρά. Εδώ θα σου επηρεάσει να σου δώσω μια φιλική συμβουλή: Πάρε οπωσδήποτε ακόμα 16MB ram, θα δεις τεράστιες διαφορές και στα Win95 απλά και στα παιχνίδια που τρέχουν μέσα αυτών.

Ειδικά αν αγοράσεις κάρτα 3D add-on (3Dfx, κ.λ.π.) τα 32MB είναι μονόδρομος.

4) Δυστυχώς τα μόνο που έχει ελληνικές ομάδες είναι τα Puma World Football, το οποίο δεν είναι και φοβερά ποδοσφαιράκι. Το πιο καλό σε pc είναι το Fifa98, απλά διαθέτει μόνο την εθνική μας ομάδα. Διαλέγεις και παίρνεις.

5) Η πολύ καλή Sounblaster AWE32 έχει φτάσει μόλις 25.000-30.000 δρχ. Στην προτεινόμενη ανεπιθύηκτα.

6) Χμμμ... θα το ακεφτούμε!

7) Υπαμονή. Πάντως δεν νομίζω πως θα ήθελες απλά οι αναγνώστες νέο interface με video και ήχο μνημοβόρα και διακοβόρα (άκου λέξη που βρήκα ε;); πραγματικά. Απλά εμείς θέλουμε να δίνουμε στους αναγνώστες μας λειτούργεια και ελαφρύ interface, (ειδικά για αυτούς που δεν έχουν μηχανήματα σαν αυτό που μας περιγράφει ο αγαπητός μας αναγνώστης στα επόμενα γράμματα), και που φυσικά ένα "βαρύ" interface θα έκανε τα μηχανήματά τους να αέρονται.

8) Όχι (ακάμα).

9) Από άσας ξέρω, όχι.

10) Μην αγοράζεις πειρατικά. Αυτά έχω να σου πω μόνο. Δυστυχώς δεν μπορώ να μω σε λεπτομέρειες, γιατί όπως ξέρεις, η πειρατεία απαγορεύεται δια νόμου.

11) Το Trilogy έχει βγει για pc. Το

Mythologies δεν έχει βγει ακόμα, και μάλλον δεν πρόκειται.

12) Αν ενναείς στο Ward, μέσω των menu από την επιλογή Insert object (για παιδιές εκδόσεις) ή insert picture για τις νεότερες.

13) Μα γιατί δεν συμβαίνει αυτό. Στην πραγματικότητα στις καναόδες βγαίνουν τα παιχνίδια για pc, και σχεδόν πατέ τα αντίθετο (και τα canverslans είναι και απαράδεκτα, π.χ. Quake, Duke Nukem 3d, κ.λ.π.).

14) Δεν γίνεται αυτά πρας τα παρόν.

15) Αυτό θα γίνει μάλλον, αλλή να ξέρεις πως τα music tracks δεν μπορεί να τα βάζει άπαιας θέλει σε cd, γιατί πρόκειται για πνευματική ιδιοκτησία. Αν τα βάζεις σε cd που απλά διανέμεις δωρεάν, ουσιαστικά κάνεις πειρατεία. Όσα για video, πές μου πραγματικά πρatiμάς να "παραφασακλώνουμε" το cd, με clips, μόνο και μόνο για να γεμίσει, αντί να βάζουμε games; Εμείς δεν τα θεωρούμε σωστό, σφού ουσιαστικά πρόκειται για καραϊδία προς ταν αναγνώστη. Πάντως στα πρόσφατα cd μας, βάλαμε δύο rolling demos σε αντί μαρφή.

16) Με πρόγραμμα που να κάνει μεταγραφή. Κυκλοφορούν μπόλικο τέτοια προγραμματάκια freeware, κυρίως στα Internet.

17) Όλα και κάτι θα γίνει. Υπομονή, είναι η μεγαλύτερη αρετή του ανθρώπου!

Αγαπητό περιοδικό,

Είμαι αναγνώστης σου εδώ και περίπου 3 χρόνια και ομολογώ ότι είσαι το αγαπημένο μου περιοδικό για δύο κυρίως λόγους (ανεξάρτητα από την πληρότητα και εγκυρότητα της ύλης σου). Πρώτον: Μου απάντησες στο μοναδικό γράμμα που έστειλα, (πέρυσι) και δεύτερον: Δημοσίευσες αμέσως τις δύο αγεήες που έστειλα.

Αυτό το γράμμα είναι ευχαριστήριο κυρίως, αλλή επί την ευκαιρία θα ήθελα να κάνω και δύο τρεις ερωτήσεις. Έχω έναν Pentium II (ω vai!), στα 266MHz, 64MB Ram, Sounblaster 64AWE, Viper

V330, Monster 3D, 1HD Quantum 2.1 ST, 1HD 420 Western Digital, Sony 15SF II, SCSI Plextor 20x cd-rom, Yamaha 4x6 cd-recordable, HP Deskjet 690C, Scanner HP 5P, Modem Supra 33.6 Ext, Yamaha ηχεία 3D surround, Joystick, pedals, κ.λ.π.

1) Πως μπορώ να σβήσω ένα εικονίδιο από τον πίνακα ελέγχου που αναφέρεται στην προηγούμενη κάρτα γραφικών που είχα και τώρα είναι ανενεργό;

2) Πως μπορώ να καθαρίσω το registry από παλιές και άχρηστες τώρα για καταχωρήσεις;

3) Ποια η διαφορά της κοινής Soundblaster από την AWE;

4) Πότε θα κυκλοφορήσει στην Ελλάδα η Monster 3D II;

Υ.Γ. Η περιγραφή του PC μου μάλλον δεν χρειαζόταν αλλή δεν κρατήθηκα. Στάθης

Αγαπητέ Στάθη (άγνωστων λοιπών στοιχείων),

Πριν απαντήσω στις ερωτήσεις σου, θα ήθελα να σε ρωτήσω κάτι. ΠΛΑΚΑ ΜΑΣ ΚΑΝΕΙΣ;;;; Τα σύστημα αυτά που έχεις πιάσει τα πλήρωσες; Όχι τίποτε άλλο δηλαδή, αλλή θα ήθελα να ήξερα. Ααχετα, DVD έχεις; Αν όχι, πως σου ξέφυγε; Πάντως καλή έκανες και δεν έγραψες τη διεύθυνσή σου στο γράμμα, γιατί ένας από τους συντάκτες μας ήταν έταιμας να κάνει κάτι πολύ τρελό. Τέλος πάντων. Λοιπόν, έχασμε και εμείς.

1) Επειδή δεν μου ήες τι κάρτα είχες, θα σου απαντήσω στο περίπου. Αν εννοείς ότι έχει μείνει ο driver της παλιάς κάρτας στο menu επιλογής driver < δεν μπορείς να κάνεις τίποτα. Αν έχει μείνει στο control panel, δεν ξέρω. Δεν μας έχει τύχει να υπάρχει εικονίδιο της κάρτας στα control panel απευθείας. Πάρε τηλέφωνο αν θες, για να διευκρινίσω τις λεπτομέρειες.

2) Λίγο δύσκαλο να σου το αναλύσω μέσα από τη στήλη. Βασικά, τρέχεις τα αρχεία regedit και μετά από το local machine (συνήθως) ψάξε να βρεις καταχωρήσεις που να ανταποκρίνονται στα

προγράμματα που είχες και άφηναν κατάλοιπα. Σβήστα (αφού πάρεις ένα backup του αρχείου πριν) και μετά θα είσαι εντάξει. Αυτά που σου είπα είναι τα πολύ βασικά πάντως.

3) Η απλή Soundblaster δεν διαφέρει παρά μόνο στην παιδότητα των αρχείων midi.

Συγκεκριμένα, η απλή Soundblaster κάνει αναπαραγωγή των αρχείων midi μέσω fm synthesis (fm=frequency modulation ή ελληνιστί "διαμόρφωση συχνότητας") που σημαίνει πως οι ήχοι

δεν είναι πραγματικά αλλή αναπαράγονται μέσω μιας συγκεκριμένης διαμόρφωσης του τόνου, της χροιάς, και της νότας μέσω συναρτήσεων, με αποτέλεσμα ο ήχος των περισσότερων οργάνων να ακούγεται... computerized. Η AWE διαθέτει

ηχογραφημένα δείγματα πραγματικών ήχων ΟΛΩΝ των οργάνων και απλά παίζει τις αντίστοιχες ηχογραφημένες νότες. Αυτό το σύστημα ονομάζεται wavetable synthesis, δηλαδή βασίζεται σε ήχους wav ενσωματωμένους στη μνήμη της κάρτας. Για αυτό άλλωστε οι κάρτες με wavetable synthesis διαθέτουν αρκετή μνήμη (512k στη χειρότερη περίπτωση). Όπως καταλαβαίνεις, οι κάρτες wavetable (όπως π.χ. η δική σου), έχουν ασφώς ανώτερη παιδότητα ήχου, αλλή μόνο σε αρχεία midi.

4) Στην Αμερική ήδη πωλείται κανονικά. Στην Ελλάδα το πότε θα έρθει εξαρτάται από την αντιπροσωπεία.

Υ.Γ. Δεν ήταν καθόλου, μα καθόλου απαραίτητη (ηλλά κανών έτσι;). Thanks για τα θετικά σου σχόλια.

Παλιά Τεύχη

Μετά από επιθυμία πολλών αναγνωστών μας, συγκεντρώσαμε όλα τα τεύχη του USER και σας τα παραθέτουμε. Άλλωστε μην ξεχνάμε... ο παλιός είναι αλλιώς.

* Τα τεύχη που λείπουν έχουν εξαντληθεί

ΠΑΛΙΑ ΤΕΥΧΗ ΤΟΥ USER ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ:

**DATAPOINT: ΣΟΛΩΜΟΥ & ΜΠΟΤΑΣΗ 9,
ΤΗΛ.: 3303039 - 3302694**

A4: ΜΠΟΤΑΣΗ 5, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3302220



Τεύχος 1
Συγερπιασ Combat
Pilot και Falcon.

Τεύχος 2
TEST Digi View, Mega
Drive

Τεύχος 3
HARDWARE TEST Sam
Coepe

Τεύχος 4
TEST ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΜΟΔΕΜ

Τεύχος 5
Computers και Sex

Τεύχος 6
Computers & Τρόπος,
Spell Shop Hera's
Quest

Τεύχος 7
CD-ROM Παιχνίδια,
Spell Shop Larry III,
Larry II, Kings Quest IV,
Space Quest III



Τεύχος 8
TEST Amstrad Plus,
Spell Shop Larry III
Μέρος Α'

Τεύχος 9
Εγχειρίδιο: Red Storm
Rising, It came from the
desert Μέρος Α', Spell
Shop Larry III Μέρος Β'

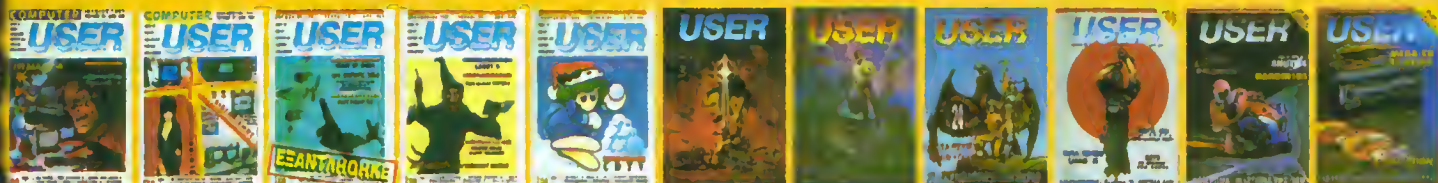
Τεύχος 10
Εγχειρίδιο: Xenomorph,
It came from the desert
Μέρος Β', Spell Shop
Police Quest I

Τεύχος 11
Εγχειρίδιο: The Kristal,
TV Sports Football,
Spell Shop Larry I,
Uninvited

Τεύχος 12
Εγχειρίδιο: Kull, Falcon,
Spell Shop Mean
Streets, GEMA Disney
Animation Studio

Τεύχος 13
Εγχειρίδιο: Space Ace,
Bomber, Spell Shop
Larry II Μέρος Α'

Τεύχος 14
Εγχειρίδιο: Batman, Intesta-
tion Spell Shop Larry II Μέ-
ρος Β', The Secret of the
Monkey Island Μέρος Α',
Colonel's Bequest Μέρος Α'



Τεύχος 15
Εγχειρίδιο: Kick Off
Player Manager,
Kalahook, Spell Shop
Colonel's Bequest Μέ-
ρος Β'

Τεύχος 16
Εγχειρίδιο: Battle
Command, Speedball II,
Spell Shop Loom

Τεύχος 17
Εγχειρίδιο: Their Finest
Hour, Sinsmith, Spell
Shop The Secret Of The
Monkey Island

Τεύχος 18
Εγχειρίδιο: Bat Wing
Commander, Spell Shop
Space Quest I

Τεύχος 19
Εγχειρίδιο: Shadow Of
The Beast II, Spell Shop
Quest For Glory II Μέ-
ρος Α'

Τεύχος 20
Εγχειρίδιο: Powerman-
ner, Spell Shop Quest
For Glory II Μέρος Β'

Τεύχος 21
Spell Shop Indiana
Jones and the Last
Crusade Μέρος Α'

Τεύχος 22
Εγχειρίδιο: Utopia, Gods,
Nick Dangerous 2, Spell
Shop Indiana Jones and
the Last Crusade Μέρος
Β', Larry S Μέρος Α'

Τεύχος 23
Εγχειρίδιο: Vendetta
Μέρος Α', Colorado,
Lander, Spell Shop
Willy Beamish

Τεύχος 24
Εγχειρίδιο: Kick Off 2,
Ghouls 'N' Ghosts, Ven-
detta Μέρος Β', Spell
Shop Larry S Μέρος Β'

Τεύχος 25
Εγχειρίδιο: Battlemarks
1942, ELF, Spell Shop
Conquest of the Long
Bow



Τεύχος 26
Εγχειρίδιο: Flames
Of Freedom, Drakthorn,
Might and Magic 3

Τεύχος 27
Εγχειρίδιο: Another
World, Spell Shop Eco
Quest I

Τεύχος 28
Εγχειρίδιο: Formula One
Grand Prix, Spell Shop
Indiana Jones and the
Fate Of Atlantis Μέρος Α'

Τεύχος 29
Εγχειρίδιο: Street Figh-
ter II, Spell Shop Indira
Jones and the Fate
Of Atlantis Μέρος Β'

Τεύχος 30
Εγχειρίδιο: Super Mario
World, Simulacrum, Flames
Of Freedom, Last Ninja 3,
Spell Shop Space Quest I,
Space Quest IV

Τεύχος 31
Εγχειρίδιο: Shadow Of
The Beast S Μέρος Α',
Xenophobe, Civilization,
Spell Shop King's Quest
II Μέρος Α'

Τεύχος 32
Εγχειρίδιο: Roger Rabbit's
Nuts Racing Movie, Sha-
dow of the Beast S Μέρος
Β', Spell Shop King's
Quest II Μέρος Β'

Τεύχος 33
Εγχειρίδιο: Bart Sim-
pson vs Space Mutants
Μέρος Α', Navy Seal,
Spell Shop Sherlock
Holmes Μέρος Α'

Τεύχος 34
Εγχειρίδιο: Life and
Death Μέρος Α', Spell
Shop Sherlock Holmes
Μέρος Β', Oakseed

Τεύχος 35
Εγχειρίδιο: Life and
Death Μέρος Β', Spell
Shop Gateway

Τεύχος 36
Εγχειρίδιο: Goblins 2
Μέρος Α', Spell Shop
Legend of Kyrandia



Τεύχος 37
Εγχειρίδιο: Goblins 2
Μέρος Β', Spell Shop
Shadow of the Comet

Τεύχος 38
Εγχειρίδιο: Goblins 2
Μέρος Γ', Spell Shop
Ultima Underworld II

Τεύχος 39
Εγχειρίδιο: Check Rock
Μέρος Α', Spell Shop
Laura Bow 2: The
Dagger at Amen Ra

Τεύχος 40
Εγχειρίδιο: Check Rock
Μέρος Β', Spell Shop
Day of the Tentacle

Τεύχος 41
Εγχειρίδιο: Megalemania
Μέρος Α', Spell Shop
Alone in the dark
Μέρος Α'

Τεύχος 42
Εγχειρίδιο: Seal Team
Μέρος Α', Spell Shop
Alone in the dark Μέρος
Β', Sam H Max, Goblins 3

Τεύχος 43
Εγχειρίδιο: Seal Team
Μέρος Β', Megalemania
Μέρος Β', Spell Shop
Pang-world, Simon the
Sorcerer

Τεύχος 44
Εγχειρίδιο: Dirty Price
of the Yolk Folk, Spell
Shop Space Quest 5: The
Next Mutation, Black
Coalition, Companions
of Xanth Μέρος Α'

Τεύχος 45
Εγχειρίδιο: Nippon
Sales Inc, Spell Shop
Gabriel Knight

Τεύχος 46
Εγχειρίδιο: Spell Shop
Raz Nebular and the
Cosmic Gender-
Bender, Personal
Nightmare

Τεύχος 47
Εγχειρίδιο: Spell Shop
Oracula Unleashed, Vell
of Darkness, Innocent
Until Caught Μέρος Α'



Τεύχος 48
Εγχειρίδιο: Goblins 2
Μέρος Γ', Spell Shop
Ultima Underworld II

Τεύχος 49
Εγχειρίδιο: Check Rock
Μέρος Β', Spell Shop
Day of the Tentacle

Τεύχος 50
Εγχειρίδιο: Check Rock
Μέρος Γ', Spell Shop
Day of the Tentacle

Τεύχος 51
Εγχειρίδιο: Check Rock
Μέρος Δ', Spell Shop
Day of the Tentacle

Τεύχος 52
Εγχειρίδιο: Check Rock
Μέρος Ε', Spell Shop
Day of the Tentacle

Τεύχος 53
Εγχειρίδιο: Check Rock
Μέρος ΣΤ', Spell Shop
Day of the Tentacle

Τεύχος 54
Εγχειρίδιο: Check Rock
Μέρος Ζ', Spell Shop
Day of the Tentacle

Τεύχος 55
Εγχειρίδιο: Check Rock
Μέρος Η', Spell Shop
Day of the Tentacle

Τεύχος 56
Εγχειρίδιο: Check Rock
Μέρος Θ', Spell Shop
Day of the Tentacle

Τεύχος 57
Εγχειρίδιο: Check Rock
Μέρος ΙΑ', Spell Shop
Day of the Tentacle

Τεύχος 58
Εγχειρίδιο: Check Rock
Μέρος ΙΒ', Spell Shop
Day of the Tentacle



Τεύχος 59
Εγχειρίδιο: Spell Shop
The Beast Within

Τεύχος 60
Εγχειρίδιο: Spell Shop
King's Quest 7, Time Gate

Τεύχος 61
Εγχειρίδιο: Spell Shop
Shivers

Τεύχος 62
Εγχειρίδιο: Spell Shop
Terra Nova

Τεύχος 63
Εγχειρίδιο: Spell Shop
Warcraft 2, Caesar 2

Τεύχος 64
Εγχειρίδιο: Spell Shop
Ripper

Τεύχος 65
Εγχειρίδιο: Spell Shop
Pandora's derective α' μέρος

Τεύχος 66
Εγχειρίδιο: Spell Shop
Pandora's derective β' μέρος

Τεύχος 67
Εγχειρίδιο: Spell Shop
Normality, Chronicles of the sword

Τεύχος 68
Εγχειρίδιο: Spell Shop
Tomb Raider α' μέρος, Οδύσσεια
στον παλαιό κόσμο: Syndicate
wars α' μέρος

Τεύχος 69
Εγχειρίδιο: Spell Shop
Tomb Raider β' μέρος, Οδύσσεια
στον παλαιό κόσμο: Syndicate
wars β' μέρος

ΤΩΡΑ ΤΟ USER ΦΟΡΙΕΤΑΙ!!!

JOIN THE CLUB!



Στείλε μας το παρακάτω
κουπόνι και γίνε μέλος
στο πιο in club...

Το club του USER!!

Σε περιμένουν πολλές,
μα πάρα πολλές εκπλήξεις.

Σε πρώτη φάση, μπλουζάκια,
τζόκεϊ και τα φοβερά
SPELLBOOK 1 ΚΑΙ 2

Εντάξει... Με πείσατε!! Στείλτε μου γρήγορα τα είδη που έχω τσεκάρει... Θα πληρώσω με αντικαταβολή
στο ταχυδρομείο της περιοχής μου μαζί με 1.000 δρχ, που είναι τα έξοδα αποστολής.

- ☐ Μπλουζάκι USER2.900 δρχ.
Μέγεθος: Medium ☐ Large ☐ X-tra Large ☐
- ☐ Τζόκεϊ USER2.500 δρχ.
Χρώμα: Άσπρο ☐ Μαύρο ☐ Μπλε-Γκρι ☐
- ☐ SPELLBOOK 1.....από 1800 μόνο 1500 δρχ.
- ☐ SPELLBOOK 2από 1800 μόνο 1500 δρχ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΤΚΠΟΛΗΤΗΛΕΦΩΝΟ.....

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ.....ΥΠΟΓΡΑΦΗ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΔΩΡΕΑΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ

6 παιχνίδια του GAMEBOY: TURTLE, PROBOTECTOR, DOUBLE DRAGON 3, GOAL, SUPER MARIO LAND, AMAZING SPIDERMAN μόνο 20.000 δρχ. Τηλ.: 4932296 Ηλίας.

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΕΤΑΙ

τα αλακαίναυρια και σε άριστη κατάσταση "RIVEN, THE SEQUEL TO MYST", κατά προτίμηση με τα "PHANTASMAGORIA II", μόνο αν βρίσκεται σε καλή κατάσταση. Ζητήστε τον Πάρη. Τηλ.: 7703812

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ

τα εξής games για PC: ECSTASIA 2, BROKEN SWORD II, TEST DRIVE 4, FIFA 98, NBA LIVE 98, VIRTUAL FIGHTER II. 4.000 έκαστα. Τηλ.: 4524779

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ

ή ανταλλάσσονται τα παιχνίδια μαζί με τα manual: BROKEN SWORD I, II, PHANTASMAGORIA II, DRAGON LORE, LIGHTHOUSE, SHANNARA, THE BEAST WITHIN. 5.000 έκαστα. Βαλάντης. Τηλ.: (0231)29392

ΠΩΛΕΙΤΑΙ

τα αυθεντικά παιχνίδια QUAKE για PC στην original συσκευασία του με manual στην τιμή των 8.000 δρχ. Ζητήστε τον Κώστα. Τηλ.: 2633122

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ

ή ανταλλάσσονται τα εξής παιχνίδια: NBA LIVE 98, FIFA 98, GRAND PRIX 2, WARCRAFT 2, MYST, SILENT HUNTER. Τηλ.: 46481 (Κέρκυρα)

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ

ή ανταλλάσσονται τα

εξής παιχνίδια για PC: KICK OFF 98, NBA LIVE 98, WARCRAFT 2, DIABLO, PHANTASMAGORIA 2, WING COMMANDER 4, FIFA 96, FIFA 97, LARRY 7. Ζητώ τα WING COMMANDER 3 για ανταλλαγή με τα παρόμοια παιχνίδια. Τηλ.: (0531)29319

ΠΩΛΕΙΤΑΙ

τα παιχνίδια CYBERIA 2 με τα καυτί και τις οδηγίες του, σε τέλεια κατάσταση 7.000 δρχ. Πωλείται επίσης τα CD 3D ATLAS με τα καυτί και τις οδηγίες του. Τηλ.: 6850059

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ

αι παρακάτω τίτλοι: 1) ALONG IN THE DARK, 2) PRISONER OF ICE, 3) PANDORA DIRECTIVE, 4) PHANTASMAGORIA 2, 5) HARVESTER, 6) LANDS OF LORE 2, 7) ATLANTIS. Τηλ.: 9950301

ΖΗΤΗΤΑΙ

απαιδήπατε Final Fantasy για απαιδήπατε κανσάλα (ας είναι και Ιαπωνικές και Αμερικάνικες εκδόσεις) για ανταλλαγή με παιχνίδια για NINTENDO 64, SUPER NES και PC. Διαθέτω παλλαύς τίτλους ιδιαίτερα για PC (πάνω από 30). Δίνω πάνω από 2 παιχνίδια για κάθε Final Fantasy. Τηλ. 031- 857980

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΕΤΑΙ

SEGA MASTER SYSTEM με τα παιχνίδια: JURASSIC PARK - LION KING - SHADOW OF THE BEAST - DONALD DUCK - DYNAMITE DUXE - SCRABLE SPIRITS σε παλύ χαμηλή τιμή. Πωλείται και ξεχωριστά τα κάθε παιχνίδι. Τηλ. 081-234932

ΠΩΛΕΙΤΑΙ

αλακαίναυρια παι-

χνίδι adventure "RIVEN" με όλες τις οδηγίες χρήσεως και τα καυτί του στην καταπληκτική τιμή των 5.500 δρχ. + έξοδα μεταφοράς.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ

τα original CD FIFA '97 για PC μαζί με τα καυτί και τα ελληνικά βιβλιάρκια του στην τιμή των 4.000 δρχ. Επίσης cartridge για κανσάλα 8 bit με 6.000 παιχνίδια όπως: χελωνανιτζάκια, formula 1, μπυλιάρδα, τανκς και παλλά άλλα στην τιμή των 5.000 δρχ. Με κάθε αγορά δώρα ένα CD για PC με πολλά demo παιχνίδια. Τηλ. 0324-23139

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ

τα παιχνίδια NEED FOR SPEED II, VIRTUAL FIGHTER II, MORTAL KOMBAT TRILOGY 6.500 δρχ. τα ένα ή 18.000 δρχ. όλα λόγω ανάγκης. Για πληροφορίες ζητήστε τον Ηλία στα 9960591 ή αφήστε τα στοιχεία στον τηλεφωνητή απαγευματινές ώρες.

ΖΗΤΗΤΑΙ

Καθηγητής 3D Animation (3D Studio Max ή Soft Image) πεπειραμένος από εκπαιδευτικό οργανισμό. Τηλ. 3838808

ΖΗΤΗΤΑΙ

Καθηγητής Multimedia (Director ή TaaI baak) πεπειραμένος από εκπαιδευτικό οργανισμό. Τηλ. 3838808

ΖΗΤΗΤΑΙ

Καθηγητής Autocad πεπειραμένος από εκπαιδευτικό οργανισμό. Τηλ. 3838808

Θέλετε να κάνετε καριέρα στο αγαπημένο σας περιοδικό;
Ζητάμε πωλητή διαφημιστικού χώρου.

Εάν διαθέτετε: μεταφορικό μέσο και είστε σε μια ηλικία από 22-35 ετών, με εκπληρωμένες στρατιωτικές υποχρεώσεις (για τα αγόρια) και αγαπάτε το χώρο των PC GAMES.

Μπορούμε να σας προσφέρουμε: δυνατότητα εξέλιξης σ'ένα δυναμικό περιβάλλον μαζί με βασικό μισθό + ποσοστά + bonus.

Επιπλέον έξοδα κίνησης, κινητό τηλέφωνο και ιδιωτική ασφάλεια.

Ετοιμάστε το βιογραφικό σας και επικοινωνήστε με τον κύριο Δ. Δρόσο στο τηλέφωνο 2849060.

ΤΟ USER ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ

USER

USER

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΠΡΟΣΟΧΗ

ΔΕΝ ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΝΤΑΙ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

• Η ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΤΩΝ ΑΓΓΕΛΙΩΝ ΕΓΚΕΙΤΑΙ ΣΤΗΝ ΚΡΙΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο με το αντίστοιχο ποσό. Η τιμή του κάθε τεύχους υπολογίζεται με 1.000 δρχ. Τα έξοδα συσκευασίας και αποστολής είναι 250 δρχ. (ανεξάρτητα του αριθμού τευχών).

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΠΟΛΗ:

ΟΔΟΣ: ΑΡΙΘ.

Τ.Κ.: ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ΠΡΟΣΟΧΗ: Το ποσό της ταχυδρομικής επιταγής πρέπει να είναι σωστό (αρ. τευχών X 1.000 δρχ. + έξοδα αποστολής 250 δρχ.) διαφορετικά η παραγγελία δεν θα εκτελεστεί

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των 9.500 δρχ. αντί των 11.000 δρχ (για την Κύπρο 10.500 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή νήρωτά στη ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΠΟΛΗ: ΟΔΟΣ:

ΑΡΙΘ.: Τ.Κ.: ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: ΗΛΙΚΙΑ:

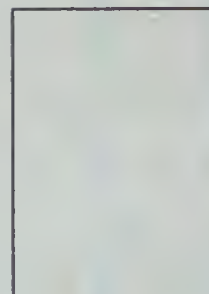
ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:

ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

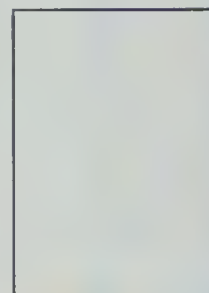
**ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ**



USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

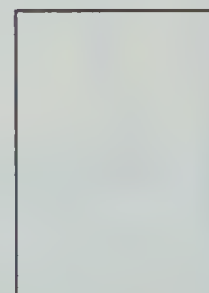
**ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ**



USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

**ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ**



MEDIA STORE

COMPUTERS-MULTIMEDIA-HOME GAMES-BOOKS
ΛΥΚΟΥΡΓΟΥ 97-99 & ΣΙΒΙΤΑΝΙΔΟΥ ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΤΗΛ.-FAX: 9560789
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΑΠΙΣΤΕΥΤΕΣ
ΠΑΣΧΑΛΙΝΕΣ
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

10%

ΕΚΠΤΩΣΗ

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ
ΣΤΙΣ
ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ
ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ
ΑΓΟΡΑΣ

ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ PC GAMES

MEDIASTORE COMPUTERS ΓΙΑ ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟΥΣ GAMERS

MB QDI 1b+
CPU AMD K6 233
RAM 32 MB DIMM SDRAM
Vga Card Diamond Stealth Viper PCI
HDD Quantum Fireball SE 4,3 GB
CD ROM Hitachi 32x
Κάρτα ήχου Sound Blaster 16 Value
Οθόνη 15' Digital Axion 3 χρόνια εγγύηση
Ηχεία Philips 120 W
2 χρόνια εγγύηση

Δυνατότητα Αναβάθμισης εντός 1 έτους με διαφορά τιμής
Εγχειρίδιο χρήσης Windows '95

**335.000
+Φ.Π.Α.**

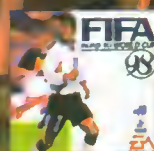
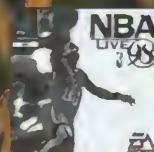
**+3 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΔΩΡΟ**



PC
CD
ROM



INTER
NET



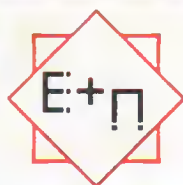
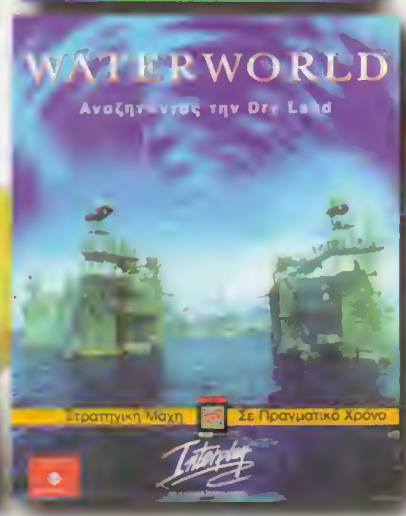
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α. 18%

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ
**ΕΚΡΗΚΤΙΚΕΣ
ΤΙΜΕΣ**



ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΟ CLUB

ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ ΜΠΡΟΣΤΑ™



PLOTLINE A.E.

ΣΟΛΩΜΟΥ 28

ΤΗΛ: 3834735-3837856-3837785

CD CORNERS: ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27, ΤΗΛ: 3825024 • ΜΠΟΤΑΣΗ 7, ΤΗΛ: 3840482 • ΑΓ.ΙΩΑΝΝΟΥ 102 ΑΓ.ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ, ΤΗΛ: 6014712 • ΜΙΑΟΥΛΗ 24 ΧΑΛΚΙΔΑ, ΤΗΛ: 0221-87315

NEW LOGIC A.E. (ΔΙΑΝΟΜΕΑΣ Β. ΕΛΛΑΔΑΣ): ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΤΗΛ: 031-551184-7

LASE E.I.E. (ΔΙΑΝΟΜΕΑΣ Ν. ΕΛΛΑΔΑΣ ΚΑΙ ΝΗΣΙΩΝ): ΚΑΠΕΤΑΝΑΚΗ 35 ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ, ΤΗΛ: 9831272-9831535

CD • CORNER SHOP • IN • SHOP

ΑΘΗΝΑ ΚΕΝΤΡΟ • ACOM-COMPUTER ALFA, ΤΗΛ: 3838795 • ATHENS COMPUTER CENTER, ΤΗΛ: 3604540 • MULTIRAMA, ΤΗΛ: 3829106-7 • MICROWINS COMPUTER, ΤΗΛ: 3802820 • ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS, ΤΗΛ: 3844001 • UNITECH INTERNATIONAL, ΤΗΛ: 7488881 • VIRGIN MEGASTORES, ΤΗΛ: 3314792 • **ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΣ:** MICROWINS COMPUTER, ΤΗΛ: 2617525 • **ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ:** FUTERLAND, ΤΗΛ: 6015535 • **ΑΙΓΙΝΑ:** ACOM-COMPUTER ALFA, ΤΗΛ: 5981621 • AM COMPUTER, ΤΗΛ: XXXXXXX • **ΑΙΤΩΛΟΚΗΦΟΣ:** ΑΝΔΡΙΑΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ, ΤΗΛ: 6480501 • **ΑΜΦΙΑΛΗ:** TELECLUB VIDEO GAMES, ΤΗΛ: 4002591 • **ΑΙΩΜΟΣ:** MULTIRAMA, ΤΗΛ: 9966660 • **ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ:** KIM, ΤΗΛ: 9955410 • **ΚΑΛΑΜΑ:** TELECLUB VIDEO GAMES, ΤΗΛ: 9574371 • ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ, ΤΗΛ: 9531850 • **ΚΕΡΑΤΣΙΝΗ:** AM COMPUTER, ΤΗΛ: 4618252 • **ΚΟΡΥΔΑΛΟΣ:** AM COMPUTER, ΤΗΛ: 5398572 • ΚΟΡΥΔΑΛΟΣ COMPUTERS, ΤΗΛ: 4952498 • ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΕΡΑΙΑ, ΤΗΛ: 4970878 • **ΚΟΥΚΑΚΙ:** VIDEO CLUB ARMA, ΤΗΛ: 9227292 • **ΚΗΦΙΣΙΑ:** ASTRA ELECTRONICS, ΤΗΛ: 6205339 • **ΜΑΡΟΥΣΙ:** ΕΠΙΛΟΓΗ, ΤΗΛ: 8065575 • VIRGIN MEGASTORES, ΤΗΛ: 6806041 • **ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ:** MULTIRAMA, ΤΗΛ: 2842500 • **Ν. ΕΡΥΘΡΑΙΑ:** DATA GATE, ΤΗΛ: 6203929 • **Ν. ΙΩΝΙΑ:** COMPUTER ALFA-ΧΑΤΖΗΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΤΗΛ: 2717663 • **Ν. ΣΜΥΡΝΗ:** MICROSTORE COMPUTERS, ΤΗΛ: 9350672 • MEDIA INTERACTIVE, ΤΗΛ: 9310576 • **Ν. ΨΥΧΙΚΟ:** ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS, ΤΗΛ: 6779200 • GAMES HOUSE ΕΠ.Ε., ΤΗΛ: 6777362 • **ΝΙΚΑΙΑ:** ACOM-COMPUTER ALFA, ΤΗΛ: 4951455 • **ΠΕΙΡΑΙΑΣ:** ACOM-COMPUTER ALFA, ΤΗΛ: 4225207 • TELECLUB VIDEO GAMES, ΤΗΛ: 4227097 • **ΠΕΡΙΣΤΕΡΗ:** D.M.S. LOGIC, ΤΗΛ: 6734411 • **ΠΕΥΚΗ:** RISE COMPUTER CENTER, ΤΗΛ: 6143550 • **ΧΑΛΑΝΔΡΙ:** CD FILES, ΤΗΛ: 6858405 • ΤΣΑΜΟΣ, ΤΗΛ: 6815007 • SAVE THE GAME, ΤΗΛ: 6856488 • ΧΟΛΑΡΓΟΣ: GAME HOUSE, ΤΗΛ: 6543646 • **ΠΑΤΡΑ:** GAME HOUSE, ΤΗΛ: 061-273841